ELDEN RING OYNADIK (ÖLDÜK!)

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2021/12 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 170 • ISSN: 1307-8933

OGZ özel
ACTIVISION BLIZZARD SKANDALI İKİNCİ PERDE! Vol 2

FORZA HORIZON 5

MEKSİKA'YI BOYDAN BOYA TURLADIK!













#170 Oyungezer | ARALIK 2021

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL















62

KAPAK



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ESKİ HİKAYELERE YENİ CÜMLELER

Sosyal medya yüzünden mi bilmiyorum, bir ömre yetecek miktarda ilginç fikri her gün birkaç saatte tüketiyormuşuz gibi hissediyorum. Kulağa iyi bir şey söylemişim gibi geliyor ama aslında tam tersi… Çünkü tüm bu ilginç fikirler çoktan düşünülmüş, tasarlanmış, yapılmış ya da sadece hayal edilip bırakılmış daha eski fikirlerin uyuduğu bir havuzdan çıkıp geliyor. Kaçınılmaz olarak. Söylenmedik sözler, denenmedik yollar, kurulmadık hayaller hâlâ var muhakkak ama her gün karşımıza çıkanlar onlar değil. Başparmağınızla kaydırıp kurtulduğunuzu sandığınız her "post", bir geri dönüşüm kutusuna gidiyor, başka bir formda ama aynı malzemeyle yeniden ekranınıza geliyor. Her gün gördüğünüz birbirinden ilginç onlarca fikrin aslında bir döngünün tekrar tekrar maruz kaldığınız halkaları olduğunu bir noktada fark ediyorsunuz belki ama daha taze, daha ilginç, daha yaratıcı olanı bulmaya çalışmak uzun iş; "biraz da twitter'a bakayım" diyorsunuz, aynı malzemeyi bir de bu formda tüketiyorsunuz… İnsanlığın mağara duvarlarında başlayan yaratım macerasının onca yoldan sonra gelip bir laf kalabalığı içinde sıkışıp kalmasına pek ihtimal vermiyorum ama bir çeşit duraklama dönemi yaşadığımız kesin.

Oyungezer'in yılı kapatmaya hazırlandığı sayfalara giriş yapmak üzeresiniz. Çıkarken 2021'e bir elveda demeyi unutmayın!

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR:
CAN ARABACI



Gülhis Canpolat

Yılın son Selam'ından selam olsun Oyungezerler! Şimdi böyle deyince özel bir şey yazmam gerekiyormuş gibi hissettim birden ama asıl çıldırmalık şeyler hep aralık ayında. Matrix geliyor, The Witcher 2. sezon geliyor, yılbaşı indirimleri, yılbaşı!!! The Game Awards!! YILIN OYUNLARI!!!

Heyecanlıyız anlayacağınız.



Selam her ayın son dakikasında yine benim elimden bir geçtiği ve aralarda parantez içinde çıkıntılık yapmaktan geri kalmadığım için hiç öyle misafir gibi hissetmedim kendimi valla. Siz de hissetmeyin. Arada bize yazın, burası sizin de Selam'ınız! Son aylarda o kadar az yazıyorsunuz ki Gülhis Darkest Dungeon'da eldritch terror görmüş gibi stres hasarı yiyor, yazık ona da...



Misafirin önerisi

İzleyecek komik ama bir yandan da derin dizi arıyorsanız: The Good Place. Hâlâ inanamıyorum bu kadar iyi bir dizinin bu kadar az biliniyor ve konuşuluyor olmasına. Hani klişe ama "güldürürken düşündürmek" olayını nefis bir şekilde yapıyor. Hiç sakız gibi uzatmadan derdini bir güzel anlatıp finalini de yaptı hem... İzlemediyseniz tam sırası.



Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

Açılın Abim Onur Konuğu

Taşkın Soyaslan

Selamlar OGZ Ailesi,

İnşallah geç kalmamışımdır diye ümit ederek başlıyorum yazıma. Abimin geçen ay «Selam OGZ»de yazısının çıktığını duyunca bu ay da benim yazım çıksa ne güzel olur diye muhabbet geçmişti aramızda. Ancak sınavlarla boğuşmaktan sürekli unutup durdum. Abim hatırlattı aslında ama unutkanlığım üstün geldi. Geç olsun güç olmasın diyelim.

Abimin Oyungezer dergileriyle geldiği günler dün gibi aklımda. O zamanlar CD'lerin, eklerin popüler olduğu dönemlerdi ve sırf o ekler için diğer ayı dört gözle beklediğimi bilirim. Biraz büyüyünce değişti tabii ilgilerimiz. Yeni oyunlar hakkında bilgi edinmek istediğimde ilk durağım olmuştu Oyungezer. Her sayısını kaçırmadan okurdum. Şimdilerde o kadar zamanım yok ama her fırsat bulduğumda elimden geldiğince okumaya çalışıyorum. Üniversiteye geçince rahatlıyorsun diyorlardı ama tıp fakültesi hariç demeyi unutmuşlar sanırım. Onun acısını çekiyorum biraz işin doğrusu.

Uzun lafın kısası birçok şey değişmiş olsa da hâlâ Oyungezer'i okurken o ekleri arayan o küçük çocuğun ruhuyla sizlerle beraberim. Elinize emeğinize sağlık.

Gülhis: Taşkın hoşgeldin! Sizi ailece ağırlamak böyle bir misafirlik hissiyatı yarattı bende. Dur kahve yapayım. Ayrıca mektubunu geç kalan yazılarım için bahane olarak kullansam? Can gördüğün gibi Taşkın yazacaktı, onu bekliyordum. Çocuk tıp fakültesinde, biraz imtiyaz geçebiliriz diye düşünüyorum.

Can: Hadi Taşkın'ın hatırı için bu seferlik kabul ediyorum bahaneni. Önümüzdeki aya Taşkın mail atmazsa ne bulacaksın merak ediyorum ama.

Benim de birkaç sorum olacaktı:

1- Surgeon Simulator oynamadan cerrah olunmaz diyorlar (abim diyor) doğru mudur bu bilgi?

Gülhis: Çok doğru demiş abin. Size okulda öğretiyorlar mı hareket halinde bir aracın arkasında, üstelik de kapılar açıkken kalp ameliyatı nasıl yapılır? Öğretmezler tabii. Açık kalp ameliyatındaki "açık" ne demek sanıyorsun?! Eğitim sistemi çöktü çöktü!! Ya da örneğin yayın açacaksın operasyonda. E bir elde kamera, tek elle nasıl ameliyat edeceksin hastayı? Bunlar hep Sörcın Simileytır.

Can: Bu durumda Goat Simulator oynayınca keçi olabiliyor muyuz peki? Kafamda deli sorular...

2- Oyun piyasasına n'oldu ya? Nerde bizim o eski buram buram emek kokan oyunlarımız? Senaryosunda eriyip gittiğimiz, oynanışında ruhumuzu bıraktığımız o oyunlar nerde? Yeni oyunlara bakıyorum da hiçbiri sarmıyor artık. Bir tek ben mi bu moddayım şu an?

Gülhis: Ya bu seçenek çokluğundan oluyor gibi hissediyorum. Çıkan işler gene başarısız değil ama çok oyun var. Yani bir Game Pass'in olsa, ilk 15 dakikada sarmadı mı sil yenisini aran, oyun bol. Eskiden ister istemez oyunlara şans vermek durumunda kalıyorduk. Çünkü oyun dediğin CD'de geliyordu, 5 saat tak çıkar yaptıktan sonra... Çok mu nostaljik şey ettim? Belki de harbiden dandik oyunlar.

Can: Artık elini sallayanın minimum eforla oyun yapabiliyor ve daha fenası yayınlayabiliyor olmasının da bunda etkisi var tabii. Aslında onları elediğimizde elimizde kalan oyunlarda hâlâ çok ciddi, hatta belki eskiden sevip oynadığımız oyunların çoğundan daha yoğun bir emek var. Çünkü oyunların çapları çok büyüdü artık. Ama bu çap büyümesi de her zaman doğru açılardan olmuyor tabii. O noktada eleğin üstünde kalmış oyunlarda da çerçöp olanlara denk gelmeye başlıyoruz. Bir diğer etmen de biraz toplum baskısı altında kalıp oyunlardan zevk almayı unutur olduk. Kim hangi oyuna ne demiş bunlara çok takılıp alabileceğimiz keyfi baltalıyoruz istemeden; halbuki yapmamız gereken şey oynadığımız oyundan keyif almak yahu. Kim ne demişse demiş...

3- Yorucu bir günün ardından oturup kafamı dağıtabileceğim, sakin tatlış bir oyun tavsiyesi verebilir misiniz? Böyle Sims tarzı bir oyun çok iyi giderdi işin doğrusu.

Gülhis: Ya ben her Sims sevene Cities Skylines'ı de kafadan öneriyorum. Şehir yapma ama istersen çok ciddiye almayabiliyorsun da. Hani Sim'leri banyoya kitlemenin, havuza atıp merdiven silmenin şehir versiyonu. Mesela bir kaydımı uzun süre sonra yeniden açmıştım geçen, diyorum ulan şehre kimse gelmiyor. Meğer şehirde arabaları yasaklamışım.

Can: Valla ben geçen ay Game Pass üzerinden Unpacking'i oynayıp bitirdim, zaten ufak bir oyun öyle bir oturuşta bitirebiliyorsun. Terapi gibi geldi gerçekten. Tek yaptığın da taşınırken kolileri falan açıp içinden çıkanları düzgün bir şekilde eve yerleştirmek. Garip bir şekilde ferahlatıyor ama insanı...

4- Dolar yükseldikçe oyun fiyatlarına bakmaya korkar oldum. Korsan oyun indirmek caiz midir?

Gülhis: Ehm… Şimdi bizim caiz dememiz çok caiz olmaz. Ama Tekmili Birden kısmımızı biraz bu ihtiyaca binaen yeniliyoruz. Malum, oyun fiyatları el yakıyor. Hem konsollarda o ay verilen bedava oyunları, hem Game Pass'e eklenenleri falan derlemeyi planlıyoruz bundan sonra. Ben uygun fiyatlı bir seçenek olarak Game Pass'i önerirім kesinlikle.

Can: Korsan oyun kullanmak hoş bir durum olmasa da şu noktada kimseye "Aman, kullanmayın!" diyebilecek

Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube

durumda mıyız? Sanmıyorum. Biz en azından o açıdan kendi üzerimize düşeni yapmak için biraz kafa patlatıyoruz. Gülhis'in dediği gibi bu ay Tekmili Birden'i ona göre yeniledik, önümüzdeki aylar için benzer başka planlarımız da var. Tabii keşke bunlara hiç gerek kalmasa da hepimiz gönlümüzün dilediği oyunu dilediğimizce oynayabilsek ama... Daha konuşmaya devam edersem fazla politiğe kaçacak, o yüzden susuyorum.

Önce abinin yazmasını bekleme illa Taşkın, yine bekleriz! Yine yaz bize!

Ayın Haklı Yakınması Bedavaya Yaşamak

Umut Şenol

"Sıkılıyorum, daralıyorum, isyan ediyorum isyan!" (Taylor Swift kölesi olmak istediğimde verdiği tepki.)

Şaka bir yana üzgünüm. Oyunların ve her şeyin giderek pahalılaşmasından dolayı üzgünüm. Evet, tahmin edebileceğiniz gibi vatan hainiyim. Ama bu hayat pahalılığından etkilenmeyen kim var derseniz: Ulu önder Youtuber ve yayıncılar.

Evet, hayat sosyal medyadaki gibi değil bende farkındayım. Hala sadece 2019 Model Maserati'ye binecek param var. 2021 modeline param yetmiyor. Şaka bir yana, benim uzun süredir alındığım



ve üzüldüğüm bir konu var: Sadık ve para harcamaya hazır bir müşteri olarak değer görmemek. Youtuber ve yayıncı ile alakasına gelirsek: Piyasaya çıkmadan evvel taraflarına bedava PS5, Xbox Series X, 5-6 adet asgari ücret tutarında oyun PC'si, oyunların kodları, sınırlı koleksiyon sürümleri vs. ulaşıyor. Para vermeye hazır sadık bir Sony müşterisi olarak (Walkman bile var) ben stok bile bulamazken bu ulu önder arkadaşlara çıkışından evvel ücretsiz ulaştırılması çok zoruma gidiyor. 7500 TL stok bulamadım ve büyük ihtimalle kur hareketi sonrası 10.000TL bandına takıldım.

Merak ettiğim ve aydınlatmanızı istediğim nokta bu: Bu teknoloji devleri ve mağazaları bedavadan besleyecekleri Youtuber'ları neye göre seçiyor? Benim olmayan YouTube kanalımdan daha iyi durumda olsa da neden 300K aboneli bir Youtuber böyle lükslere sahip? O zaman her önüne gelen 300K ve üzerine kanala versinler.

Büyük ihtimalle eski kafalı, yanlış veya eksik düşündüğümün farkındayım ama cidden sinirim bozuluyor. Üstüne üstlük haklı olarak hayat pahalılığı ve TL'nin değer kaybından şikâyet edip de aynı videoda bir virgül sonra 30.000TL düzüstü bilgisayar sponsoru alınca iyice dalga geçiyorlar gibi hissediyorum. Müşteri olarak hiçbir kıymetim yok farkındayım; kasaya gidip ödeme yapsam 50 kuruş indirim bile göremem. Hoş zaten asgari ihtiyacımız olan stok bile sağlanmış değil. (Not: Sizler gibi resmi basın organlarını tenzih ederek alındım.)

Saygılarımla, All Too Well (Umut's Version). Playstation 5 Pro ve Playstation 6'yı şimdiden güle güle kullansınlar.

Gülhis: Ya Umut, haksızsın diyemeyeceğim. Biz de kendi aramızda konuşuyoruz son zamanlarda, "Yahu biz bu oyunları yazacağız da alabilen olacak mı acaba?" diye. Üstelik bu fiyatlarda ya da kurlarda iyiye doğru bir değişim olacakmış gibi de durmuyor.

Ayın videosu

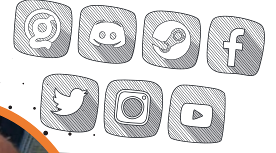
→ Bu ay bolca Dinozor muhabbeti yaptık (ilerleyen sayfalarda göreceksiniz zaten) o yüzden Owlkitty'in şu Jurassic Park videosunu görmediyseniz diye iliştiriyorum hemen:

https://tinyurl.com/ogz170-owlkittyjp



1:22/11:43

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



Youtuber ve yayıncılar kısmına gelirsek… Aslında artık çağın oyun "resmi basın organları" içinde onlar da varlar. Oyunlar ve şirketler kendileriyle iletişim halinde olan, ağzı laf yapan, kendini izleten insanları ürünlerini pazarlaması için seçiyor. Aslında "bedavadan beslemiş" olmuyorlar, yeterince efektif seçilen içerik üreticileri onlara kat be kat para kazandırıyor zaten. İçinde bulunduğumuz market böyle işliyor maalesef.

Bana sorarsan asıl sinirlenilmesi gereken ne şirketler ne de içerik üreticileri. Aksine stok kovalayıp, sonra aldıkları konsolları fahiş fiyattan satan sözde "ikinci el"ciler. Ama işte o tamamen başka bir mesele.

Can: Gülhis'in dediklerinin çoğuna katılsam da şu teknoloji devlerinin yaklaşımları konusunda benim de canım sıkkın aslında, ne yalan söyleyeyim. Zira her ne kadar artık Youtube ve yayın camiasında da işini hakkıyla yaptığını düşündüğüm isimler olsa da çoğunun yaptığı işin hakkını vermediğini düşünüyorum.

Yani tutup bir oyunu, bir konsolu, bir ürünü yolluyorlar; sonra ya artık geçemediklerinden, beceremediklerinden ya da artık "Zaten yolladılar, ne uğraşacağım" dediklerinden pat diye 5-10 dakikalık bir video yapıştırıp geçiyorlar; uğraşmıyorlar bile.

Bu sırada işini hakkıyla yapmak için çırpınan bizler bu büyük firmalara ulaşmaya çalıştığımızda bazen düz duvarla karşılaşıyoruz. Oysa özellikle de yazı işleri müdürü olduktan sonra daha da net bir şekilde gördüğüm üzere bu tayfanın çoğu ne Darkest Dungeon II'yi son boss'u geçmeden yazamam diye kendini paralayan Gülhis kadar uğraşıyor, ne de 80 saatlik oyunda önünü tıkayan buglar yüzünden aynı yeri üç kere oynayıp saatlerini heba ederek inceleme yetiştirmeye çalışan Göker kadar. Neyse, ben bu konuda çok doluyum, bir dokundük bin ah işittik olmasın... :)

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ESER GÜVEN

Son iki aydır her gece Babies Go Iron Maiden eşliğinde bebek uyutuyor.

From Software oyunlarını %100'leme oranı:

Günde istisnasız içtiği Coca Cola litresi:

1

Elden Ring için beklediği not ortalaması:

4

Gelecek sene bir battle royale oynama ihtimali:

0

BİZE YAZIN!

Geçen Discord'da, "Dergiyi kâğıda bassak; 'siz oyun oynamayın, parayı bize verin biz size anlatırız,' demek gibi bir şey olurdu," ayarında bir laf etmiştim. Ya ben ne şom ağızlı bir insanım. Dijital halimizle de o yöne gitmiyoruz değil mi? Öyle olmuyor olsun yani lütfen.

→ **@OYUNGEZER:** YILBAŞI DÖNEMİ "YILBAŞI TEMALI"SI ÇIKAN AMA TADI AYNI OLAN IVIR ZIVIRLAR SİZİ DE GICIK EDİYOR MU? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Temalısı temasızı anlamam parasına bakarım. Pahalıysa gıcık olurum, evet.
@aygengoris

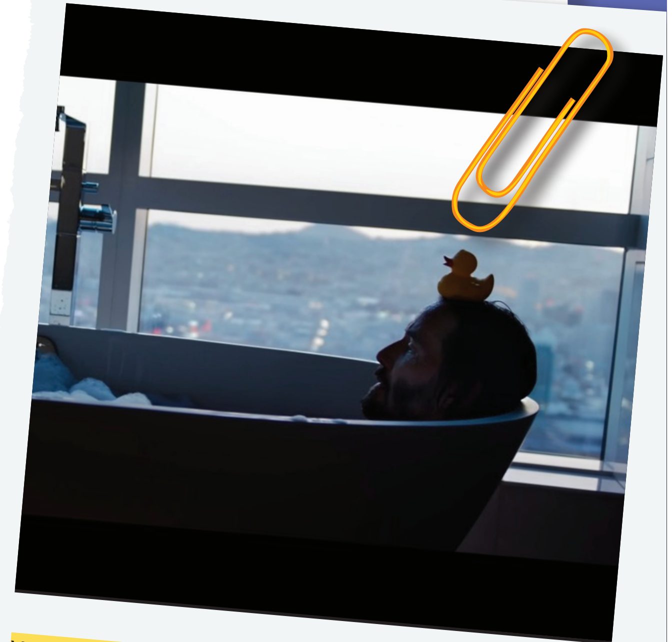


Milka çikolatanın ağaç şeklinde olmasına gerek yoktu. Neden yani?
@gulhiscanpolat



Ben yılbaşı temalı jelibon tuzağına düşmekten akıllanmayanlardanım, sormayın bana böyle şeyler.
@eserguven





YA MATRIX DİYORUM!! Ocak ayında herkesten Matrix mektubu bekliyorum. Filme giden ve hakkında bize rapor vermeyen okurlara dergiyi okutmayacağım. Vallahi dikilirim kapıya bezirgân başı gibi!!





ARALIK

Oyungezer

PORTAL

ÇIKIŞ TARİHİ: 25 ŞUBAT 2022

 DOSYA ACTIVISION BLIZZARD SKANDALI İKİNCİ PERDE

 İLK BAKIŞ: ELDEN RING / OGZ SORU - CEVAP

BİLİNMESİ GEREKEN 5 ŞEY / BU AY NE OLDU?





ELDEN RING
CLOSED NETWORK TEST

ARTIK AÇIK DÜNYADA FERAH FERAH ÖLEBİLİRİZ!

CAN ARABACI

Zırhlı ellerim kılıcımın kabzasını kavrıyor; neredeyse zifiri karanlık bir mağaradayım. Ortamı azıcık aydınlatan tek kaynak ışıktan bir ağacın halesine sahip. Karanlıkta tökezleyerek taş merdivenleri tırmanıyorum. Önümde dikelen ahşap kapı ben ittirince inleyerek ağır ağır iki yana savruluyor. Tırmanmaya devam ediyorum. Bu soğuk gri yeraltı mezarlığını sarı ışığıyla ısıtan kayıp lütufa dokunuyorum; ışık bütün yorgunluğumu alıyor. Gücümü yeniden kazanmış şekilde çıkışı arıyorum. Biraz ilerledikten sonra merkezinde taştan bir kaide bulunan bir odaya varıyorum. Kaidenin ortasına yürüdüğümde ayağımın altındaki parça yerine oturuyor ve kaide beni yukarıya, bu mezarlığın dışına doğru yükseltmeye başlıyor…

İçgüdüsel *olarak yolumu biliyorum artık. Ağır, metal kapı özgürlükle aramdaki son engel olmalı. Eğilip ellerimi kapının altına sokuyorum, kaslarım geriliyor ve nefesimi tutarak kapıyı yukarı doğru tüm gücümle kaldırıyorum.*

Temiz hava yüzüme çarparken nefesim kesiliyor. Işıktan oluşan devasa erdağacı göğün sağ yanını göz alabildiğine kaplarken onun gölgesindeki parçalanmış taştan köprüye dikkatim çekiliyor. Ve tabii onun bitişiğindeki koca kaleye *de…*

Limgrave'e, Elden Ring'i arayışın başladığı noktaya ayak basıyorum böylece. Asırlardır bu anı bekliyormuş gibi…

İşte böyle başladı Elden Ring'in geçtiğimiz ay başında yaptığı Closed Network Test ile olan maceram. Artık Elden Ring'e dair bir şeyler görmeye öyle hasret kalmışız ki, oyunun gerçekliğinden bile şüphe eder olmuştuk.

Dürüst olmak gerekirse özellikle de Demon Souls Remake'in görselliğine tanıklık ettikten sonra Elden Ring'in bir ara nesil oyunu olması ve Dark Souls 3'ün geliştirilmiş motorundan hallicesini kullanıyor olması biraz canımı sıkmıştı. CNT'ye girerken bu can sıkıntısını büyük ölçüde geride bırakmıştım zaten ama bırakmamış olsaydım da Limgrave'e adımımı attıktan sonra fikrim değişirdi herhalde. Evet, grafik motoru biraz ara nesil kalmış ama mekanlar nefis gözüküyor. Demon Souls ve Dark Souls karanlık fantezi temaları üzerine yoğunlaşırken Bloodborne gotik ve Lovecraft-vari fanteziyi temeline alıyordu; Elden Ring'i tek bir tanıma sıkıştırmak zor. From Software'in hem önceki işlerinin hepsinden beslenip hem de onlardan farklı olmayı başarıyor bu açıdan. Alışık olduğunuz yer altı zindanı temalı girişten bir anda açık dünyaya adım atınca bu hissiyatı yoğun bir şekilde yaşıyorsunuz.

Ama Miyazaki çok geçmeden size oynadığınız oyunun bir From Software oyunu olduğunu da hatırlatıyor tabii.

Siz "Ehe, zıplayabiliyorum! Dur şuraya atlayayım!" ve "Aa, çiçek falan toplanıyor" arasında gidip gelirken tepenize bir anda Tree Sentinel adındaki ilk büyük tehlike dikiliveriyor. Daha doğrusu dikiliveriyor diyerek yumuşatmayayım, atı ve mızrağıyla literal anlamda içinizden geçiyor. Ben Souls oyunlarında çıkan ilk düşmanın böyle canımıza okumasına alışkın olduğumdan "NOPE!" çekip en yakın korunaklı gördüğüm binanın içine doğru koştum. Tabii ki From Software da oyuncuların bunu yapacağını öngörmüş ve "minik" bir sürpriz hazırlamış bu kilise için: Tree Sentinel kilisenin duvarlarını yıkarak peşinizden gelmeye devam edebiliyor! Neyse ki içeride bir Lost Grace bulunuyor. Sizi adeta kendine çağıran bu ışıltılı Lost Grace'leri Elden Ring'in bonfire'ları olarak düşünebilirsiniz. Açtığınız Lost Grace'ler arasında ışınlanıp hızlı seyahat etmenin yanında büyülerinizi ezberlemek, sandığınızı düzenlemek, Flasklarınızı ve silahlarınızın özel yeteneklerini ayarlamak, seviye atlamak gibi şeyleri hep buradan yapıyorsunuz. Daha önce olmayan bir seçenek de günün "zamanını" ayarlayabilmek. Artık daha serbest bir oynanışa sahip olduğu için günün vakti hem atmosferik hem de oynanış olarak





büyük etkiye sahip. Mesela bir düşman kampına girmek istiyorsanız geceleri düşmanlarınızın görüş alanı çok daha kısıtlı olduğu için geceyi beklemek ideal. Aynı zamanda bazı düşmanların sadece günün belli saatlerinde ortalarda olması gibi durumlar da mevcut. Bir de dinamik hava koşulları var ama onun atmosfer dışında bir katkısı varsa da CNT sırasında keşfedemedim. Yine de arada derede kalmış diyarların önceki oyunlara göre çok daha "canlı" hissettirmesinde büyük rol oynuyorlar.

Neyse, Tree Sentinel'den kaçıp sığındığımız Church of Elleh'e geri dönelim. Burası oyundaki ilk duraklarımızdan biri olacağı için aslında bize oyunun tam sürümüne dair birçok ipucu da veriyor. Mesela buradaki ateş başına çökmüş demlenen Kalé'yle konuşursanız size oyundaki birçok sistemi denemenizi sağlayacak kritik bazı eşyalar satıyor. Crafting Kit'i alarak oyunun Craft sistemini açabiliyorsunuz mesela. Sattığı summonları alırsanız Elden Ring'in bolca bel bağlayacağını düşündüğüm ve tanıtım videolarında da sıklıkla gösterilen summonları deneyebiliyoruz. Açıkçası summonların biraz da Soulsborne oyunların o izole havasına zarar vereceğini düşünmüştüm ama düşündüğüm kadar rahatsız etmedi beni. Hem opsiyonel olmaları hem de stratejik kullanmazsanız bossların bir ya da iki vuruşta çat diye hacamat etmeleri yerinde bir karar olmuş o açıdan. Crafting ise gördüğüm kadarıyla yine opsiyonel tutulmuş. Kullanmak işinizi çok kolaylaştırabilse de (Sleep Arrow resmen hile modu gibiydi CNT sırasında) kullanmadan eski usul Soulsborne yeteneklerinize güvenerek de ilerleyebiliyorsunuz. Ancaaaak…



Kirpi Sonic aradı, artık yuvarlanmamızı istemiyormuş…

Günler geceler boyunca yokuş aşağı bırakılmış bir kaya parçası gibi yuvarlanarak dövüştüğümüz günlerin sonuna geldik arkadaşlar. Nasıl ki Sekiro bizi "Kaçınma kardeşim, vuruşu karşıla" şeklinde oynanış stilimizi değiştirmeye ve yeniden keşfetmeye zorladıysa burada da biraz aynı durum var. Şahsen Dark Souls III'te düşük seviyede girdiğim Dancer dövüşünde boss'un kombosunun içinden taklalar ve parendeler atarak çiziksiz çıkmış biri olarak Elden Ring'de çok dayak yedim başlarda. Bunun sebebi de yuvarlanırken eskiden olan "ölümsüzlük" frame'inin artık olmaması. Kılıç içinizden hasarsızca geçip gitmiyor yani, hörş diye böğrünüze yediğinizle kalıyorsunuz. Onun yerine başka şeyler gelmiş ama tabii. Mesela blok tuşuna basılı tutarken Guard Counter yapmak inanılmaz kolay olmuş. Adeta oyun size bedava Parry hakkı tanıyor bu sayede. Ha, bir de ölümsüzlük frame'i yuvarlanmada yok demiştim ya… onun yerine garip bir şekilde zıplamaya koymuşlar. Özetle Sekiro'da düşmanın tepesine zıplaya zıplaya binmeye alıştıysanız çok rahat edeceksiniz; yok alışmadıysanız şimdiden mental hazırlığınızı yapın. Zira zıplarken çoğu hamleden hasar almadığınız gibi güzel bazı saldırılar da yapabiliyorsunuz. Yine de bunun olumlu mu yoksa olumsuz mu olduğu konusunda çekincelerim var; o yüzden nihai kararımı oyunun son haline bırakıyorum.



Dövüş sistemine kesinlikle olumlu katkısı olduğunu düşündüğüm bir yenilikse Ashes of War sistemi. Bu aslında Bloodborne'dan da hatırlayabileceğiniz Weapon Art mevzusunun bir üst versiyonu. Her silahın yine kendine has bazı özel hareketleri var ancak bu sefer işin farklı olan kısmı bu özel yetenekleri fazlasıyla kurcalayıp kendinize göre çekip çevirebiliyorsunuz. Yani tutup da düz kılıca "Aynı zamanda elektrik dalgası yollasın" diye Weapon Art basabiliyorsunuz. Daha da güzel yanı bazı Weapon Art'ları bir silaha uyguladığınızda silahın hangi yeteneğinizden yararlandığı da değişebiliyor. Bu da "Kılıcımın hasarı STR ile değil de Arcane özelliğimle artsın" gibi farklı seçeneklerin önünü açıyor. (Yalnız söylemeden edemeyeceğim, CNT sırasındaki favori silahım Twinblade adındaki çift taraflı kılıç oldu. Hele Spinning Slash özelliğiyle milleti döne döne biçmek ayrı bir keyif olmuş) Ha, unutmadan Ashes of War yetenekleri FP adında yeni bir kaynak kullanıyor -ki aslında bir nevi mana bu. Eskiden Soulsborne oyunlarında benim gibi daha yakın dövüş ve STR ağırlıklı karakterler oynamayı tercih edenlerin o tarafla pek işi olmuyordu, bu sefer hem Ashes of War hem de Summon'lar gibi özelliklerin bu kaynağı kullanmasıyla herkes için anlam kazanmış; çok da yerinde olmuş bence.

Sıçrayan Midilli yok mu oyunda?

Midilli olarak yok ama "ruhani küheylan" olarak geçen bir sıçrayan bineğimiz var: Torrent. Elden Ring'in uçsuz bucaksız haritası düşünüldüğünde bir bineğimiz olması zaten çok mantıklı (her ne kadar her istediğimizde hâlâ Lost Grace'lere ışınlanabiliyor olsak da). Ama Torrent bizi sadece A noktasından B noktasına taşımaktan fazlasını yapıyor. Eğer büyü yapabilen bir karakterseniz düşmanlarınıza binek sırtından büyü yağdırmak müthiş kolay mesela. Yakın dövüşü tercih ediyorsanız alışması bir tık daha zor ama düşmana silah tutan elinizin olduğu taraftan yaklaşmayı çözdüğünüzde rahatlamaya başlıyorsunuz. Torrent hızlı hareket ettiğinden kontrolüne iyice alıştıktan sonra kalabalık düşman gruplarını şebek etmek çok kolay ama her ne kadar ruhani olsa da onun da bir canı var tabii. Haliyle dikkatsiz davranırsanız düşmanlar tarafından alaşağı edilmeniz işten bile değil. Üstelik Torrent'ten düştüğünüzde uzun bir süre savunmasız kaldığınızdan yerde kurbanlık koyun misali yatarken düşmanlarınızın ağır adımlarla yanınıza gelip sonra sizi kılıcın ucuna geçirmesini izlemek dışında yapacak bir şeyiniz olmuyor pek; hoş değil. O yüzden kendinizi binekli dövüşlere adamak istiyorsanız Flask'ınızı Torrent'i iyileştirmek için de kullanabildiğinizi belirtmiş olayım.

Ama bunların hepsi bir yana, Torrent'le ilgili beni en çok heyecanlandıran şey haritaların dikeyliğini de kullanmaya çok güzel imkân veriyor olması. Closed Network Test sırasında gezebildiğimiz sınırlı alanda bile sadece Torrent'i kullanarak ulaşabileceğimiz çok fazla gizli yer vardı. Havada çift zıplama yapabilen Torrent'le yıkıntıların tepesinde dolaşarak "Acaba buradan oraya zıplayabilir miyim?" denemesi yaparken bol bol öleceğiz yani oyunun tam sürümü çıktığında. Bir yandan Soulsborne oyunlarına farklı bir keşif katmanı kattığı için bundan bile keyif almadım dersem yalan olur ama.

Closed Network Test'ten en çok aklımda kalanlar bunlar oldu ancak emin olun çok daha fazlası mevcuttu aslında. Testin biraz absürt saatlerde açılmasından kaynaklı olarak sadece ilk gününde test edebilmiş olsam da (ki onun da ciddi bir kısmını Margitt yedi zaten) gördüklerim, tecrübe ettiklerim beni Elden Ring'in bir hayal değil gerçek ve üstelik de yakında tüm ihtişamıyla tecrübe edeceğimiz bir oyun olduğu konusunda rahatlattı. Elbette ki aksayan, cilalanması gereken yanları da çarptı gözüme ama onlar da devede kulak gibi kalan şeylerdi daha çok. Sözün özü, gönül rahatlığıyla şubat ayını beklemeye devam edebiliriz. Elden Ring tam rayında ilerliyor ve istasyona ulaşmasına da pek bir şey kalmadı şunun şurasında…





WEIRD WEST HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

ONUR KAYA

Kısaca
Desperados, Fallout ve Divinity: Original Sin bir gün bara gitmişler...

1 ZAMANI DURDURABİLİYOR MUYUZ PEKİ?

Dishonored, Prey falan deyince aklınıza en başta ilginç beceriler geliyor biliyorum. Weird West burada da Colantonio'nun önceki eserlerine benzeyecek gibi duruyor. Dishonored'ın rünleri, Prey'in Neuromod'ları gibi burada da etrafa Nimp Relic adı verilen nesneler saçılmış. Bunları toplayarak karakterlerimize çeşit çeşit beceri açabilecek, diğer tarafta Perk sistemi ile stat geliştirmesi yapabileceğiz. Saatlerce "hangi beceriyi alsam, nasıl bir karakter kursam?" diye düşünmeyeceği gibi duruyor.

2 "DESPERADOS, SEN MİSİN? AHA DOKUNACI VAR BUNUN!"

Oyunun gerçek zamanlı ve izometrik kameraya sahip olduğunu, bir de üstüne Vahşi Batı'da geçtiğini görünce aklınıza Desperados gelmiş olabilir. Yetmemiş gibi farklı özelliklere sahip 5 oynanabilir karaktere de sahip. Ancak Desperados aksiyondan çok gizliliğe ağırlık veren bir oyun malumunuz, Weird West ise ağır çekim özellikleri ve Divinity: Original Sin'deki gibi çevre etmenlerini akıllıca kullanmaya imkân tanıyan oynanışı ile ondan çok net bir şekilde ayrışıyor.

3 DISHONORED VE PREY'İN ARDINDAKİ İSİMLERDEN GELİYOR

Weird West, Arkane Studios'u kuran ve Prey sonrasında stüdyodan ayrılan Raphael Colantonio'nun yeni bebeği. Dishonored ve Prey'in yönetmenliği yapmış olan ismin çok daha ufak bir yapımda ama belki de çok daha özgür fikirlerle karşımıza çıkması işte bile değil. Arkane Studios'tan ayrılma sebebinin bir "kreatif anksiyete" olduğunu söyleyen Colantonio bunu başarmaya en muktedir isimlerden. Yanında Dishonored tasarımcılarından Julien Roby de var hem.

4 ÇOK VAHŞİ, ÇOK DA GARİP BİR BATI

Oyun adından da anlayabileceğiniz üzere doğaüstü olayların normal karşılandığı bir Vahşi Batı'da geçiyor. Colantonio'nun Dishonored'daki, Viktorya Dönemi'ni andıran karanlık fantezi şehri Dunwall'un ardına, tarz kokan bir başka evren ile karşımıza gelmesi köklerinden kopmadığını gösteriyor. Arkane fanlarına epey tanıdık gelecek bir oyun olacaktır.

5 NE DEMEK RASTGELE KARŞILAŞMALAR VAR?

Oyun tıpkı eski Fallout'lar ve Wasteland gibi, üzerinde gerçek zamanlı seyahat ettiğiniz bir haritaya sahip ve bunu kullanarak karşınıza çeşit çeşit şey çıkaracak muhtemelen. Ayrıca yayınlanan görüntülerden anladığımız kadarıyla haritalardaki kimi yerlere ulaşmak için etrafı iyice kurcalamak, envanterdeki eşyaları kullanmak gerekecek.





TÜR: İzometrik Aksiyon RYO | **YAPIM:** WolfEye Studios | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **PLATFORM:** PC, Xbox One, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Ocak 2022

Rockstar'ın GTA Trilogy: The Definitive Edition'ı eline yüzüne bulaştırmasına ne diyorsunuz? Oyun sektörü Remaster'lara bir son vermeli mi artık?

Anton

20 yıllık PS2 oyununun mobil portunun Unreal Engine portunu yaparsan böyle olur! Olmak zorunda değil tabii ama Rockstar'ın bu iş için tuttuğu Grove Street Games işi ellerine yüzlerine bulaştırdı. Yoksa Remastered/Remake/Reimagine/Rerelease vs güzel şeyler. Sevdiğimizi oyunları güncel sistemlerde *hatırladığımız gibi* oynama fırsatını veriyor bizlere.

Jason Sch—ehm, Onur

Burada problem Remaster çıkarmakta değil. Evet, ota boka Remaster yapıp "az efor çok cukka" çabasına giren çok ancak diğer türlü eski klasikler yeni işletim sistemlerinde/konsollarda çalışmaz, yüksek çözünürlükleri, 16:9 ekran oranlarını falan desteklemez halde yazılım hurdalıklarında bekleyecekler, hiçbir takım elbiseli kodamanın da umurunda olmayacak.

Remaster sürümler eskilerden sevip özlediğimiz serilerin pazar araştırması niteliğinde de kullanılıyor, olası bir devam oyunu için nabız yoklandığını anlayıp ona göre sevdiğimiz bir serinin dönmesi için destek verebiliyoruz. Bu Remaster meretinin benim kendi adıma feragat etmek istemediğim bir faydası. Bunun yerine hiçbir şekilde "içi gösterilmeden" yarım ve bozuk oyun çıkarmanın büyük yaptırımları olmalı. Oyunun çıkış öncesi asgari oranda, atıyorum Beta veya sonrası bir sürümden kesilip biçilmemiş, fragman olmayan görüntüler yayınlanması zorunlu tutulmalı, belli bir oranın üzerinde hata ile karşılaşılması oyunu "bozuk" klasmanına sokmalı ve koşulsuz şartsız, hangi platformda satılırsa satılsın iade hakkı olmalı müşterinin.

Yine bu klasmandaki oyunlar için yayıncılara yüklü ceza kesilmeli. Ha bunun yanında oyun sektöründe sendikalaşma da olmalı ama şimdi, biri olmadan öbürü olursa yolun sonu yine "Crunch" belasına çıkacak çünkü.

Sabri

Bu Remaster'ın böyle olmasının tek sorumlusu Rockstar. Beyefendiler Xbox 360 portunu da PS3 portunu da rezil etmiş firmaya bu "Definitive Edition"ı yaptırırlarsa olacağı buydu yani. San Andreas'ın San Andreas'lığı kalmamış ya. Sırf bu facia yüzünden Remasterların kesilmesini de istemem ama ben. Oyun sektörü yıllar ilerledikçe büyüyor ve herkesin kalkıp da orijinal GTA San Andreas için PS2 ve oyunu almasını beklemek saçma olur.

Bizim ölüp bittiğimiz, bize oyunları sevdiren oyunları kolay yoldan yeni oyuncuların tecrübe edebilmesinin bir yolu sonuçta bu da. Ben şahsen konsol üreticilerinin, özellikle Sony gibi bir geçmişe sahip firmanın Remasterlardan daha çok geriye uyumluluk konusunda çaba sarf etmesini isterim ama Remasterlara da hayır diyecek halim yok kaliteli olduğu ve oyunun özünü öldürmediği sürece.



M. İhsan

Cyberpunk 2077 felaketi sonrası büyük bir kesim, "Kimse açık dünya oyunlarda Rockstar'ın eline su dökemez," derken bir değil, iki değil, tam üç tane dumur topu gibi oyun çıkarmaları Korona Yıllarının özeti gibi oldu :) Ya da Slav usulü bir nazar da olabilir bu, bilemedim.

Can

Rockstar'ın ucuza kaçıp yapay zekâya cila çektirmesi kendi ayıbı. Hadi çok kaynak ayırmadan yaptınız bir kısmını öyle, bari oturup bir doğru düzgün kontrol etseydiniz yahu! İnternet eskisine göre fazla acımasız, bundan 10 sene sonra hâlâ o komik meme'lerle hatırlanıyor olacak bu yaptıklarınız.

Blizzard'ın üzerine şu aralar çok toprak atmak istesem de *Diablo II Resurrected* bir Remaster'ın nasıl olması gerektiği konusunda en güzel örneklerdendi mesela -ki ona da en büyük eleştirim "yenilik" konusunda ellerini korkak alıştırmalarıydı, şimdi onu da yapmaya başlıyorlarmış. Bizim daha modern ve hayranlarını düşünen Remaster oyunlara ihtiyacımız var. Rockstar da belli ki uğraşmadan kolay para hevesine yenik düşmüş bu projede. Halbuki sıcakta genleşen at testisi gibi detayları yapmaya harcadıkları eforun 10'da 1'iyle şu oyun çok daha iyi bir halde piyasaya çıkardı yani.

BU AY NE OLDU?

Bu ay battık desem herhalde hepiniz neden bahsettiğimi şıp diye anlarsınız. Geçen ayın ilk günü 9.54 lira olan dolar, bugün 13.78 lira. Belki siz bu yazıyı okuduğunuz sırada 14'ü de geçecek. Yakında bırakın oyun oynamayı, bilgisayar veya konsol satın almayı, en temel ihtiyaçlarımızı bile karşılamakta zorlanacağız gibi görünüyor. Bir şeyleri değiştirmezsek de bu köşenin giriş yazıları böyle tatsızlaşmaya devam edecek. ■ **ESER**

KASIM 2



Yılın en iddialı DVO'larından biri olarak lanse edilen New World, çıkışının henüz birinci ayında oyuncu sayısının %80'inden fazlasını kaybetti. Kısa sürede 900 bin oyuncudan 150 bin oyuncuya düşüşün sebeplerini herhalde Amazon'dakiler de aralarında tartışıyorlardır.

KASIM 3



Artık Activision Blizzard'dan iyi haber almak hayal oldu. Önce eş liderlerden Jen Oneal görevi bıraktığını açıkladı. Zaten güya eş lider olmalarına rağmen orada bile ayrımcılık varmış. Hemen ardından Diablo 4 ve Overwatch 2'nin ertelendiği açıklandı ve her iki oyun için de bir tarih verilmedi. Artık aramızda Blizzard seven de kalmadı zaten, o yüzden çok da ah vah demeye gerek yok.

KASIM 4



2K Games, Hangar 13'ün yıllarını verdiği gizemli oyunu iptal ettiğini açıkladı. "Cthulhu Saints Row ile buluşuyor" diye tanıtılan oyun bir açık dünya bilimkurgu oyunu olacaktı ama ekibin tüm emeği boşa gitti. Bunun üstüne bir de Hangar 13'ü kapatıyoruz derlerse şaşırmayalım.

KASIM 8



Bir oyun henüz çıkmadan kaç satabilir derseniz cevabı Forza Horizon 5'ten geldi ve oyun çıkışından bir gün önce neredeyse 1 milyon oyuncu tarafından oynandı. Bu da bu kadar sayıda oyuncunun oyunu 24 saat önceden oynamayı sağlayan Premium Edition satın aldığını gösteriyor. Yakışır yiğidime.

KASIM 12

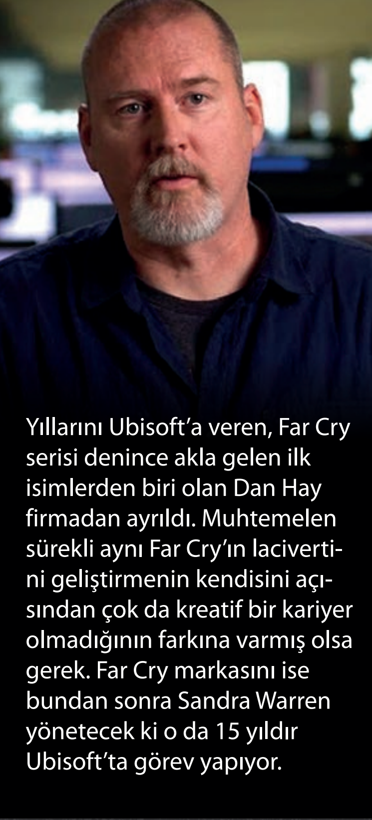


Oyunlarda zam haberlerine çok alışığız ama Ubisoft bunun tam tersi bir şey yaptı ve Rainbow Six Extraction'ın fiyatını oyun henüz çıkmadan 1/3 oranında düşürdü. 60$'lık oyun 40$'a indi, indirim bizeyse 179 TL olarak yansıdı. Artık nelere seviniyoruz, düştüğümüz hallere bakın.






KASIM 12



Yıllarını Ubisoft'a veren, Far Cry serisi denince akla gelen ilk isimlerden biri olan Dan Hay firmadan ayrıldı. Muhtemelen sürekli aynı Far Cry'ın laciverti-ni geliştirmenin kendisini açısından çok da kreatif bir kariyer olmadığının farkına varmış olsa gerek. Far Cry markasını ise bundan sonra Sandra Warren yönetecek ki o da 15 yıldır Ubisoft'ta görev yapıyor.

KASIM 17



Deep Silver seriye reboot atacağını açıkladığı yeni Saints Row oyununu ertelediğini duyurdu. Normalde oyunun Şubat 2022'de çıkması gerekiyordu ama yapılan açıklama kapıyı Nisan 2023'e kadar aralamış oldu. Oyunun kalitesini artırmak istiyorlarmış ama bunun için bu kadar uzun bir erteleme gerekli olur mu, orası muamma.

KASIM 18



O dizi oluyor, bu dizi oluyor, şu da dizi oluyor derken sıra Hunt: Showdown'a geldi ve Crytek oyunu dizi haline getireceklerini duyurdu. Avni Yerli oyunun karanlık yapısının altını çizerek pek çok sürükleyici hikâye görebileceğimizi söylüyor. Binge üzerinden yayınlanacak dizi herhalde Supernatural gibi bir konuya sahip olacak.

KASIM 19



Xbox Series konsollara dövizdeki akıl dışı artışı takiben zam geldi ve normalde 7500 lira olan Xbox Series X'in fiyatı bir anda 9500 liraya çıktı. Bunun şokunu atlatamamıştık ama yeni bomba bu satırları yazdığım sırada ay sonunda patladı ve konsollara bir zam daha yapıştırdılar. Xbox Series X'in yeni fiyatı 12000 lira. Herkese hayırlı olsun.

KASIM 22



Nasıl bizim tosuncuğumuz varsa oyun dünyasının da Chris Roberts'ı var :) Star Citizen geçtiğimiz günlerde topladığı fon miktarı bakımından 400 milyon doları da devirdi ama ortada hâlâ oyun yok. 2015'ten beri ha çıktı, ha çıkacak denen Star Citizen'ın tek kişilik modu Squadron 42 de güya 2016'da çıkacaktı. Doğru söyleyin, siz de attınız mı üç beş bir şeyler?

KASIM 23



Hey gidi hey, yılların Battlefield'ı son oyunu Battlefield 2042 ile resmen dibi gördü ve Steam'in en düşük notlu oyunları arasına girdi. 50 bin olumsuz inceleme ile Steam'in en kötü oyunlarının listelendiği Hall of Shame'de 18. sıraya kadar yükselen Battlefield 2042'yi biz de tebrik ediyoruz.

KASIM 24



Golden Joystick ödüllerinde bu sene Tüm Zamanların En İyi Oyunu ve Tüm Zamanların En İyi Donanımı da seçildi. Dark Souls'un oyun ödülünü kazanmasına hiç şaşırmadım ama en iyi donanım olarak PC'ye ödül gitmesi biraz ilginç oldu. Onca donanım, aksesuar, konsol vs dururken "vur mührü PC'ye, gerisini merak etme" mi dediler acaba?



Activision Blizzard Skandalı, *ikinci perde*

Kış geldi ama Kotick'in derisi kalın tabii, üşümüyor adam...

GÜLHİS CANPOLAT

Temmuz ayının sonunda, Kaliforniya Adil İstihdamlandırma Kurumu tarafından Activision Blizzard'a karşı açılan davayı hatırlıyorsunuzdur. Ağustos sayımızda uzunca bir dosyada dava içeriğini yazıp dökmüş, umduğum değişimleri ve eleştirilerimi detaylıca anlatmıştım. Genel olarak ABK, yani Activision Blizzard King kuruluşuna olan bakışım değişmiş değil. Hatta gittikçe daha kötüye gidiyor. Ve medyanın gözü ABK'nın üzerinde olmaya devam ettikçe de geriye kalan iki mikronluk itibarlarının iyice yerin dibine girmesine sebep olacak detaylar gün yüzüne çıkmaya devam ediyor. Davanın açılmasının üstünden 4 ay geçti. Geri dönüp ne olmuş ne bitmiş bir bakmakta fayda var.

Kısa (!) bir özet…

20 Temmuz: Kaliforniya Eyaleti, Activision Blizzard'a işyerinde cinsiyete yönelik ayrımcılık davası açtı. Dava dosyasında ofiste, ofis dışında ve iş gezilerinde çalışanlara ve hayranlara yönelik cinsel tacize, kadın çalışanların hak ettikleri pozisyonları ya da ücretleri almamaları ve hatta bir kadın çalışanın çıplak fotoğrafları erkek çalışanlar arasında paylaşılınca intihar ettiğine dair iddialar vardı.

21 Temmuz: Activision Blizzard davaya konu olan iddiaları yalanladı.

24 Temmuz: World of Warcraft çalışanları çalışmayı durdurdu. Bu arada güncel ve geçmiş birçok çalışan iddiaları destekleyen açıklamalarda bulundu.

26 Temmuz: Activision Blizzard çalışanları yönetimi eleştiren bir açık mektup yayınladı ve hemen peşinden bir yönetim toplantısı geldi.

27 Temmuz: Activision Blizzard CEO'su Bobby Kotick çalışanlara bir "Endişelenmeyin, biz elimizden geleni yapacağız" mektubu gönderdi. Aynı günlerde ABK'nın şirketlerde sendikalaşmayı engellemek üstüne uzmanlaşmış WilmerHale hukuk şirketi ile birlikte çalıştığı ortaya çıktı.

28 Temmuz: Activision Blizzard Kaliforniya ofisi çalışanları binanın önünde bir oturma eylemi düzenledi. Meslektaşları ve oyun basını da sosyal medyadan bu eyleme destek verdi.

3 Ağustos: Taciz ve mobbing ile ilgili iddialar, kanıtlarıyla birlikte ortaya çıkmayı sürdürdü. Bu karmaşa içinde Blizzard'ın başkanı J. Allen Brack sessizce işten ayrıldı.

4 Ağustos: Jesse Meschuk, Blizzard'ın Global İnsan Kaynakları Başkan Yardımcısı işten ayrıldı.

Ve biz de olayları bu noktada bırakmıştık…



Nasıl bir çürümüşlükse artık...

Ağustos'un geri kalanı da sakin geçmedi Activision Blizzard için. Dava dolayısıyla şirket hisseleri ciddi bir darbe almış, online oyunların oyuncu sayıları düşmüş, dolayısıyla da hisse ortakları memnuniyetsizliklerini belli etmeye başlamışlardı. İlk somut darbe, Overwatch League tarafından geldi. Kahvaltılık gevrekleriyle tanıdığımız Kellog's OWL sponsorluğunu, cinsiyet ayrımcılığı ve taciz davasını sebep göstererek iptal etti. Ki kahvaltılık gevrek deyip geçmeyin, Kellog's ciddi bir gıda devi ve getirdiği hem reklam olanakları hem de maddi destek çok fazla. Üstüne Coca-Cola ve sigorta şirketi State Farm'da OWL yayınlarında reklam vermeyeceklerini açıkladı.

Bir şirkete bir şeyler yaptırmanın en kolay yolu para, evet. Ama bu ciddi sponsor ayrılıkları dahi Activision Blizzard'a bir şeyler yaptırmaya yetmedi. Kafalar kumun altında mı sanki? Hem de nasıl!

Ama bir yandan da birazdan anlatacaklarımın da ışığında, bana şu hissiyatı da verdi: Activision Blizzard yönetimindeki bu insanlar o kadar uzun süredir kafalarına kendi borularını öttü-



rüyorlardı ki, şu anda işin ciddiyetini kavrayabilmiş değiller. Bir şekilde bu işten de sıyrılırız kafasıyla falan bakıyorlar olaya sanırım.

Tabii bu arada göstermelik birkaç kovulma da olmadı değil. Diablo 4'ün yönetmeni Luis Barriga ve Overwatch'taki McCree'ye adını veren bölüm tasarımcısı Jesse McCree kovuldular.

Neden göstermelik diyorum, aslında Ağustos sayısında da bahsetmiştim. Bu insanlar sonrasında kendi stüdyolarını kurup, gene kendi kafalarında insanları etraflarına toplayabilecek kadar uzun süre oyun endüstrisinde yer almış insanlar. Şimdilik sadece suların durulmasını bekliyorlar. Ben de onları kim işe alacak, onu merak ediyorum.



Ha bir de oyunda McCree'nin adı Cole Cassidy olarak değiştirildi. Sonracığıma WoW'da kadınların dekolteleri kapatıldı, nü portreler indirilip yerine meyve tabakları asıldı falan… Çünkü biliyorsunuz, sorunumuzun kökü zaten kadınların açık saçık olması. Yoksa bazı insanların hayırdan anlamaması, medeni ahlak ve iş ahlakından gıdım nasibini almamış olması ya da aklına her eseni yapıp hiçbir yaptırımla karşılaşmaması değil.

Neyse, bu konuda Can yeterince sinirlenmişti geçen sayının Oyunezer'inde. Çok da haklıydı da.

Ağustos sonlarında Kaliforniya Adil İstihdamlandırma Kurumu davasını Activision Blizzard'ın kontratla ya da geçici olarak çalıştırdığı çalışanları da kapsayacak şekilde genişletti. Çok daha önemlisi, bu genişletilen dava tutanağında Activision Blizzard'ın İnsan Kaynakları departmanının bazı dökümanları davada kullanılmasın diye yok ettiğine dair iddialar da vardı. Tabii ki yalanlandı bu iddialar ama o zaman söz konusu dökümanlar nerede? Ha, dökümanlar yoksa o zaman sen açıkla neden yok.



2021 Sonbahar, Yönetim İstifa Kreasyonu

Eylül ayında ABD Federal Hükümeti Eşit İstihdamlandırma Olanakları Komisyonu (EEOC) da kendi davasını açtı Activision Blizzard'a. Bu sefer dava sadece iş olanakları ve bu konudaki haksızlıklar üzerineydi. Ki belki EEOC'nin adını daha önce duymuşsunuzdur, kendileri Riot Games'deki taciz davasını üstlenmiş, alelacele bir anlaşmayla sonlandırmışları davayı.

Activision Blizzard için de aynı şeyi yaptılar. Mağdur taraflara 18 milyon dolar ödeme yapılması şartıyla davanın düşürülmesi konusunda Activision Blizzard'la anlaşmaya vardı EEOC. 18 milyon dolar. Ve bu parayı kabul etmek, davaya mağdur olarak taraf olan çalışanların iddialarından vazgeçmeleri demek. Açıklandıktan sonra Kaliforniya Adil İstihdamlandırma Kurumu bu karara karşı çıktı fakat bu olayın akıbeti henüz kesinleşmiş değil.

Activision Blizzard, CEO'su Bobby Kotick'e 2021 yılında 875,000 dolar sabit ücret, 1,75 milyon dolar da bonus ödüyor. Ve bu 2020'den sonra %50 kırpılmış hali ücretinin. Bu korkunç paraları aklınızda tutun.

Ekim ayı da Activision Blizzard'ın davayı durdurma çabalarıyla geçti. Tabii Los Angeles mahkemeleri bu taleplerini kabul etmedi.

Geldik Kasım ayına… Kasım ayında bir bomba daha patladı. Şu ana kadar "Vay efendim biz çalışanlarımızın iyiliği için elimizden gelen her şeyi yapmaya hazırız, şirketimizdeki bu durumu elbette ki düzeltmek istiyoruz; çalışanlarımızı ve oyuncularımızı çok seviyoruz" diye yalan dolan açıklamalar yapan Bobby Kotick'in şirketteki taciz ve eşitsizliklerden sadece haberdar olmadığı, hatta kendisinin de bu düzenin devam ettirilmesinde eli olduğu ortaya çıktı.

Şaşırdınız mı? Ben şaşırmadım. Sen koca şirketin CEO'susun. Elbette ki haberin var. Elbette ki sen de bu adamlardan birisin. Ama bu sefer kanıt da var.

Wall Street Journal'da yayınlanan araştırmaya göre Bobby Kotick İK departmanına yapılan şikâyetlerden haberdarmış. Özellikle delil olarak gösterilen bir şikâyet ise Activision'a ait

Sledgehammer Studios'tan. Bobby Kotick bu gibi birçok şikâyetten haberdar olmasına rağmen bunları şirketin hisse sahipleriyle paylaşmamış. Ama bu ortaya çıkan tek iddia değil. Kotick kendi yazdığı şirket içi e-postaları Fran Townsend aracılığıyla göndermiş. (Çünkü hani bakın, kadın çalışanımız…) Hatta kendisinin de çalışanları aşağıladığına, bir çalışana "Seni öldürtürüm!" dediğine dair iddialar da ortaya çıktı.





Activision Blizzard bunları da yalanladı tabii ama abi daha ne kadar yalanlayabilirsiniz yani öf bee! Ne kalın deriniz varmış!

Vurmayın vurmayın! Çoktan öldü zaten!!

Bütün bunların ışığında Xbox ve Sony gibi büyük firmalar da *(en son Nintendo da katıldı bunlara -Can)* Activision Blizzard'la ilişkilerini gözden geçirmeye başladılar. 1000'den fazla ABK çalışanı Kotick'in pozisyonundan alınması için çağrıda bulundu. Jason Schreier üşenmedi, lafını da sakınmadı, Bloomberg'e "Kotick kovulmuyor çünkü yönetici kurulu hep arkadaşlarıyla dolu ve birbirlerinin üstünden çok para kazandılar," başlıklı bir yazı yazdı. Haklı da. Sen benim zammımı onayla, ben senin projene yeşil ışık yakayım, seni terfi ettireyim...

Artık ileri baktığımda Activision Blizzard için çok bir gelecek göremiyorum. Eğer olur da hiçbir elle tutulur değişim yaşamadan bu taşın, hatta bu kayanın altından kalkmayı başarabilirlerse bu cidden oyuncular ve oyun medyası olarak bizim ayıbımız olacak.

(Son bombayı da ben ekleyeyim: Kotick Efendi "Ben de bu problemi hızla çözemezsem istifa etmeyi düşünebilirim" diye açıklama yapmış en son. *Ederim değil ama bakın, "düşünebilirim" diyor paşam. Herhalde işlerin iyice içinden çıkılmaz hale gelip kendini kovdurmayı düşünüyor. Neden diyeceksiniz… çünkü HERHANGİ BİR SEBEPTEN kovulursa 300 milyon doları koltuğunun altına sıkıştırıp öyle uğurluyorlar kendisini şirketten. Bu firmanın çalışanları kantinde yemek almaya paraları yetmediği için kahve içerek karınlarını tok tutmaya çalışıyorlar, onu da hatırlatayım bir yandan… -Can)*

O değil de bizim eş başkan n'oldu?

Hani J. Allen Brack görevden ayrılınca yerine eş başkan olarak Jen Oneal ve Mike Ybarra gelmişti ya… Hatırladınız değil mi? Jen Oneal'ın nasıl da sırf göstermelik olarak bu role getirildiğini eleştirmiştik yine geçen dosyada. Bilin bakalım sadece 4 ay eş başkanlık yaptıktan sonra kimin canına tak edip istifa etti?

Aslında Jen Oneal'ın istifa mesajı nispeten olumlu ve "Blizzard'ın geleceğini parlak gördüğü" üzerine yoğunlaşsa da hepimizin aklından bir "E ablacım o kadar parlaksa niye pozisyonu kabul ettikten dört ay sonra istifa ediyorsun?" sorusu geçti. Sonra işin aslı ortaya çıktı ama. Meğerse bu eş başkanlık pozisyonuna geldikleri sırada Ybarra ve Oneal'a eşit maaş vermemeleri gibi bir durum… Ya, durun, gülmeyin. Vallahi şaka değil. Biliyorum, zaten kadın – erkek maaş dengesizliği yüzünden bu duruma düşmüşken bu pozisyona getirdikleri kadına daha düşük maaş vermek bence de mantıklı değil. Ama birilerinin kafası o kadar basmıyormuş demek ki. Üzerine hem Ybarra hem de Oneal defalarca bu konuda eşitlik istediklerini dile getirmişler ve talepleri her seferinde reddedilmiş. Daha sonradan su yüzüne çıkan bazı ifadelerine göre Oneal da başta pozitif mesaj vermeye çalışsa da alttan alta "Beni de zaten Asyalı ve gay olduğum için göstermelik kullandılar" demiş. Ya… Ben gerçekten ne desem bilmiyorum artık. Yuh be!























CALL OF DUTY® VANGUARD

O cepheye gidilecek!

Yazan: **Ali Sezgin**



NFT işini hala tam anlamıyorum ama şu maymunların, ayıların farklı farklı giydirilip satıldıkları "koleksiyon" eşyalarının Call of Duty oyunlarına benzediğini düşünüyorum. Ortada bir ayı var; ona vahşi batı şapkası takarsanız kovboy, forma giydirirseniz futbolcu oluyor. Ayı ise hep aynı ayı. *Call of Duty*'de de durum farklı değil. Oyunun içeriklerindeki temaları değiştirdiğiniz zaman oyunla ilgili hiçbir şey değişmiyor. Örneğin bir bölümdeki eski bir treni alıp yerine manyetik tren, etrafına da Alman kamyonları yerine drone'lar koyabilirsiniz. Ne yaparsanız yapın, *Call of Duty* çoğu zaman hep belirli bir kalitede kalıyor. Beklentisi sabit olan oyuncular için bu durum olumlu bile olabilir. Ayda yılda bir oyun oynuyorsanız alacağınız oyunun az çok ne olduğunu biliyorsunuz. Ancak benim gibi biraz da yıllanmış oyuncular için *Call of Duty*'nin bu tercihi bir lanet olabiliyor. *Vanguard*, *Call of Duty*'lere ara sıra çıkan o riskli oyunlardan biri değil. Eski oyunlardan sevilen elementleri toplayarak çok tepki çekmeden o alışılan deneyimi sunmaya çalışıyor.

Biliyorsunuz *Call of Duty*'lerde Dünya'yı, o da olmadıysa Amerika'yı kurtarmamak olmaz. *Vanguard*'da da durum çok farklı sayılmaz. İkinci Dünya Savaşı bitmek üzere ve Almanlar ardı ardına büyük darbeler almakta. Müttefikler, Nazi Almanyası'nın savaşın kaybedilmesi durumunda devreye sokmayı planladıkları acil durum planından haberdar oluyorlar. Planın ne olduğu belli değil ama elbette ki durdurulması gerekiyor. Bütün saçma aksiyon filmlerde olduğu gibi hâkim güçle bu planın saklandığı noktaları yerle bir etmektense, Benetton reklamı kafasında çok milletli bir özel tim olan "Task Force One" kuruluyor.

Oyundaki karakterler hayali isimler olmasına rağmen aslında tarihte yeri olan bireylerden ilham alınarak yaratılmışlar. Sovyet kadın keskin nişancı Polina Petrova mesela Lyudmilla Pavlichenko'nun ta kendisi. Lyudmilla, İkinci Dünya Savaşı'nda



Kapalı alanlara yaklaşmadan önce sis bombalarınızı hazırlamayı unutmayın. Yoksa işte böyle kolay av olursunuz.



Vanguard'da dar alanları gören kilit nokta sayısı çoğalmış. Özellikle Killstreak toplamak isteyen oyuncuların haritaların dışlarından oynaması daha makul oluyor





Alternatif bir İkinci Dünya Savaşı'na konuk oluyoruz...



bir kısmı üst rütbeli komutanlar dahil olmak üzere 309 düşman askeri öldürmüş ve kısa sürede ismi Alman askerleri arasında bir efsane haline gelmiş bir şahsiyet. Ekibin lideri Arthur Kingsley ise Afrika asıllı Amerikan vatandaşı Sydney Cornell olarak oyunda yer alıyor. Kendisi bir savaş kahramanı olmasının yanı sıra Normandiya çıkartması öncesinde cepheye inen ilk Afrika asıllı asker olmasıyla öne çıkıyor. Wade Jackson ünlü pilot Vernon Micheel'den, Avustralyalı hayali karakter Lucas Riggs ise Yeni Zelanda kahramanı Charles Upham'dan ilham alıyor.

Böyle önemli isimleri baz alan bir eser olunca elbette bu ekibin yaptıkları kadar kim oldukları da önemli hale geliyor. Dolayısıyla Pasifik Denizi'nden Stalingrad'a kadar çok sayıda farklı ortamda geçen hikâyelere şahit oluyoruz. Ancak gelgelelim oyunun senaryosu aşağı yukarı 5 saat kadar sürüyor. Yani *Vanguard*'ın hikâye kısmı sadece iki uzun film kadar ve bence bu süre anlatılmak istenen hikâyeyi sunmak, karakterleri sevdirmek için çok ama çok az bir süre. *Assassin's Creed: Valhalla*'da olduğu gibi gereksiz uzatılan, saçma görevli oyunlara da hoş yaklaşmıyorum ama oyuncuların tonla para döktüğü bir oyunun içeriği bu kadar olmamalı.

Bu incelemede uzun uzadıya hikâyeyi tartışmak, bölümlerdeki detayları konuşmak isterdim ama iki cümle yazsam senaryonun yarısını ifşa etmiş olacağım zaten. Çok ama çok genel bir şekilde bahsetmek gerekirse bölüm sayısı az olduğu için hemen hemen hepsi ortalamanın üstü kalitedeler. Buna rağmen ileride simge olacak, yıllar sonra bile konuşulacak o çok özel bölümlerden yoksun bence *Vanguard*.

Rüzgâr gibi geçti...

Tek kişilik senaryonun artık yan ürün, ana yemeğin ise çok oyunculu içerik olduğu varsayacaksak bu noktadan sonra yorumlarım kısmen daha olumlu olacak. Oyunun çok oyunculu içeriği kesinlikle *Cold War* kadar kötü değil. Serinin son dönemde kazandığı dinamizm ve bunun getirdiği bölüm tasarımları oyunu daha eğlenceli hale getiriyor. Toplamda 20 harita var ve haritaların çoğu *Cold War*'un anlamsız ve işlevsizcesine büyük haritalarına göre daha oturaklı. Beğendiğim bir diğer yenilik de oyuncu sayısının tercihlere göre belirlenebilir olması olmuş. Mesela ben tırnak kadar haritalarda 18 kişi savaşmaktan nefret ediyo-



Çok oyunculu oyunlarda alt yazıları açmayı unutmayın. Silah sesinden duymasanız bile yazılı olarak önemli tüyolar kapabiliyorsunuz



rum. Eğer taktiksel oynanışı seçersem bu sayı 12'ye iniyor ve her askerin daha önemli olduğu ama aksiyonun azaldığı maçlara imkân veriyor. En yüksek oyuncu sayısıysa Blitz'de 46'yı buluyor.

Nefret etmekten asla vazgeçmeyeceğim *Cold War*'u saymazsak son dönemde hep üstüne ekleyerek giden oynanışının bu seneki en büyük yeniliği kırılabilir yüzeyler olmuş. Bir *Rainbow Six: Siege* değil ama camlar ve kâğıt gibi zayıf yüzeyleri parçalamak artık mümkün. Siege'den farklı olarak harita kendini yenilemiyor dolayısıyla bu yüzeylerin meyvesini sadece oyunun başında alıyoruz. Aksiyon başlar başlamaz kırılabilecek, yıkılacak her şey yıkılıyor sonra da sıradan bir haritayla baş başa kalıyorsunuz.

Bunun oyunun başında ilginç etkileri olmuyor değil. Örneğin keskin nişancıların olduğu bir koridoru önce yanlıyor ardından "kapalı" duvarı kırarak bir anda önlerine fırlayabiliyorsunuz. Başarılı olduğu anlarda gerçekten insanın kalbini hızlandıran karşılaşmalara imkân verebiliyor ama sıkıntıları da yok değil. Örneğin tam anlamıyla kapalı duvarlarda düşmanın ismi çıkabiliyor veya tam tersine hasımınız görmemesi gereken bir noktada sizi görebiliyor. Bu duvarlar hiç öngörülebilir değiller ve bu da oyuncu açısından ciddi bir sorun yaratıyor. Özellikle Search and Destroy gibi daha "profesyonelce" oynanan maçlarda bu yüzeylerin çok kavga çıkaracağına şüphem yok.

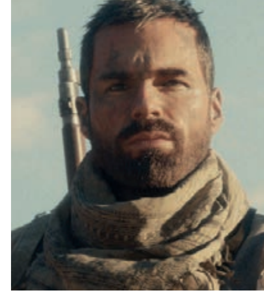
Çok oyunculu içeriğin teknik tarafındaysa öyle aman aman değişiklikler yok. Ayak seslerini azal-



Skandal of Duty

Gerçek ve mecazi savaşları işleyen bir Call of Duty oyunu olunca ister istemez de beraberinde bazen yapımcıların gözünden kaçan bazen de hassasiyetlerin dikkate alınmaması sebebiyle ortaya çıkan skandallar olmuyor değil. Biz bu yazıyı yazdığımız sıralarda oyun çıkalı çok olmamıştı ama iki büyük skandal gündemi meşgul etmeyi başardı.

Bunlardan ilki "Avustralyalı" Lucas Riggs karakteri etrafında şekilleniyor. Lucas Riggs'e ilham veren Charles Upham Avustralya değil, Yeni Zelanda vatandaşı bir "kiwi". Dolayısıyla Sledgehammer Games bir ülkenin milli kahramanını alıp bir başka ülkeye yontmuş. Sledge Hammer Games'in senaryo direktörü David Swenson bu durumu oyunun gerçeklerden ilham aldığını ancak ona tamamen bağlı kalmadığını söyleyerek savunmuş. Açıkçası vatanı için savaşan bir savaş kahramanını o veya bu şekilde oyuna koyuyorsanız, adamın en azından vatanını doğru yansıtmamız gerektiğini düşünüyorum. Savaşı konu alan bir oyunun bu durumlara duyarsız kalması fazlasıyla üzücü.

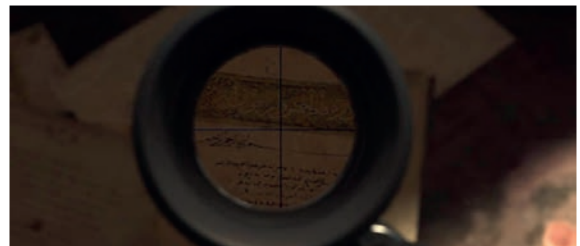




Bir diğer sorun ülkemizde pek çok kesimden tepki göreceğinden emin olduğum bir vaka: Call of Duty: Vanguard'ın zombi haritasında bir noktada yerde kanlı Kur'an-ı Kerim sayfaları görülüyor. Activision hızlıca bir özür metni yayınlayıp bu sayfaların kaldırılacağından bahsetse de elbette Müslüman oyuncuların bu durumdan en basit tabiriyle rahatsız olduklarını söylemek yanlış olmaz.

Bakalım Vanguard skandallarla boğuşan Activision Blizzard'ın daha ne işler açacak…







tan Ninja'nın perk olarak geri gelmiş olası *Vanguard*'ı olduğu kadar *Warzone*'u da ilginç hale getirecek. Radar özelliklerinden korunma sağlayan Ghost ve Ninja'nın ise aynı ağaçta olması benim gibi susturucuyla gizlice takılmayı seven oyuncuları mutlaka üzecektir. Ateş eden düşmanların radarda gözükmesi Radar Perk'üne bağlanmış ve bu konuda ne düşünsem bilemiyorum. Bir yandan susturuculu silahlara olan ihtiyaç azalırken diğer yandan harita okuyan, oyunu gözlemleyen üst seviye oyuncular bu perk'ü almadıkları sürece adeta cezalandırılmış oluyorlar. Dahası ateş eden ve oyuncular tarafından görülen oyuncular arasında simgesel fark olmadığı için, yanlayacağınız düşmanın ateş hattına da dan dun girmek mümkün oluyor.

Özellikle daha ciddi mod'larda olmazsa olmaz ekipmanlardan olan menzile dayalı tuzak patlayıcılar bu oyunda ölümcül değil de taktik ekipmanlar dahiline girmiş. Yani hem flashbang hem mayın almak artık mümkün değil. Çok küçük bir karar gibi gözükse de bu sebeple baskına dayalı oyunlar oynamak mayın varken mümkün olmuyor. Ya o odaya stun grenade veya flashbang olmadan gireceksiniz ya da mayından vazgeçeceksiniz. Keskin nişancı olmaya çalışan oyuncular sevinecektir eminim ama ben kullandığım kit dahilinde önemli bir özelliğimi kaybetmiş oldum. Artık sersemletici bombalar yerine doğrudan pişirdiğim el bombalarıyla oda temizlemeye çalışıyorum ama bu da kapı önünde zaman kaybetmem ve saldırıya açık olmam anlamına geliyor.

Vanguard dahilinde listelenmiş çok sayıda oyun modu var. Özellikle dikkatimi çeken tek yeni içerik "Champion's Hill" oldu. Bu moda şimdilik ikili veya üçlü takımlar halinde giriliyor ve her takımın belirli bir canı var. Takımlar birbirleriyle eşleştirildikten sonra 6 haritadan birinde belirli bir süre boyunca kapışıyorlar. Canlar el verdiğince yeniden doğmak mümkün. Oynayacak canı kalmayan takım ise maçtan elenmiş oluyor. Bu tahmin edebileceğiniz üzere geriye tek bir takım kalana kadar da devam ediyor. Elbette hem haritada hem de düşman haklayınca gelen paralarla perk'ler, silahlar ve silah geliştirmeleri ayarlamak da mümkün oluyor. Maçlarda sağlık puanları Warzone gibi değil de daha klasik Call of Duty türünde, bu yüzden hem ölmek hem de birkaç düşmanı birlikte öldürmek çok basit. Birlikte takılan oyuncu grupları olduğu gibi, ayrı ayrı saklanarak veya haritaya yayılarak oynamak çoğu zaman mümkün oluyor. Uzun vadede bir zombi modu gibi tutacağını sanmıyorum ama





Çok ciddi değişiklik umutlarımız yine başka bahara kaldı...

OGZ 170.indd 28 5.12.2021 00:43





Keskin nişancı tüfekleri hala çok ölümcüller ama haritada bunları kullanacak alanlar daha sınırlı.



diğer oyun modlarından çok daha farklı bir içerik sunduğu için kendi kitlesini oluşturacağından eminim.

Yaşamayan ölü oyun modu

Zombi modu demişken konuya girmemek olmaz. *Vanguard*'la ilgili bir diğer hayal kırıklığı da Zombi modu oldu. Bilirsiniz, eğer oyunda kötü olan ve birlikte oynayamayacağınız arkadaşlarınız varsa istikametiniz ister istemez zombi modu oluyor. Normal zorluklarda sadece iletişim halinde kalarak iyi kötü hikâyenin sonunu görebilmek mümkün. En azından önceki oyunlarda durum buydu. Şu an için hikâye içerikleri faal değil. Treyarch'ın hazırladığı zombili hikâye içeriğinin geliş tarihi henüz belli bile değil hatta. Yapımcılar bizlere zombi modunun karakterlerine aşina olmamız için süre tanımak istediklerini söyleseler de bayağı yetişmemiş belli ki.

Beni daha çok rahatsız eden olaysa şimdiye kadar birçok Call of Duty oyununda süregelen asıl hikâye modunun eksikliği oldu. Dark Aether'in gizemini, zombilerin arkasındaki gücü ve onu nasıl durdurmaya çalışacağımızı adım adım bu mod'la öğreniyorduk. Şu noktada gayet jenerik olan düz bir zombi haritası var. İçerik olarak da harita öyle ahım şahım değil. Farklı oynanış türü içeren portal'lardan birini seçiyor ve gitgide zorlaşan dalgalar üzerinden bunları tamamlamaya çalışıyoruz. Zombilerden düşen parçaları sunağa koymak, havada uçan ether topunu haritanın sonuna kadar izlemek gibi gayet sade görevler var zombi modunda. Son 6-7 yılda çıkmış Call of Duty oyunlarını göz önüne alarak konuşmak gerekirse Zombi içeriği en zayıf oyun *Vanguard* olmuş.

Bu şekilde bakıldığında üzülerek söylemeliyim ki *Call of Duty: Vanguard* seriyi birkaç adım öteye götürecek özel bir oyun olmaktansa daha büyük ve önemli bir oyun gelene kadar bizi oyalaması beklenen bir ara öğün olmuş. Tek kişilik içerik olması gerekenden çok daha kısa ve tatmin edici değil; çok oyunculu mod ise her sene çıkan (Cold War felaketini saymıyorum) CoD oyunlarının ne üstünde ne altında. Zombi'ler zaten varla yok arası… Bütün bunlara rağmen bence *Vanguard* almak kötü bir yatırım olmaz çünkü çok oyunculu modu oynatıyor kendini. Tamam adamlar devrim yapmamışlar veya seri büyülü bir şekilde çağ atlamamış ama atlması da gerekmiyor zaten. Warzone sayesinde eklenen yeni haritalar, içerikler ve doyurucu silah sayısı sayesinde bu oyunu çok oyunculu olarak rahatlıkla 1 sene oynarsınız. *Call of Duty: Vanguard*, kötü bir yatırım değil ama bu oyuna geçmek araba değiştirirken 3-4 sene kullandığınız arabanın bir farklı modelini almaya benziyor. Aynı sürüş deneyimi üstüne birkaç küçük yenilik işte.



- İlginç fakat kısa ana hikâye
- Farklı deneyimler sunan silah çeşitliliği
- Yıkılabilir duvarlar maçları ilginçleştiriyor
- Doğru eklentilerle silahlar farklı menzillere uyum sağlayabiliyor

- Zombi modu yavan ve sınırlı
- Ana senaryo çok kısa, anlatmak istediği mesajı veremiyor
- Aynı formülün İkinci Dünya Savaşı kostümlüsü
- Yüksek oyuncu limit her haritaya uymuyor
- Yeni Perk'ler ve özellikler anlamlı değil

7



Son Karar

Vanguard sınırlı içeriğiyle gerçek bir oyundan ziyade Warzone'u desteklemek için üretilmiş bir yan ürün hissi veriyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sledgehammer Games | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 60€ (Battle.net) 600 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+



FINAL FANTASY V PIXEL REMASTER

Piksel piksel fantezilere devam...

CAN ARABACI

Daha önceki Pixel Remaster incelemelerinde de üstünde durmuştum, şu Pixel Remaster'lar gelene kadar oturup "Ya şu Final Fantasy oyunlarının eskilerini bir oynayayım" deseniz oturup elinize bir rehber falan almanız gerekebilir. Kimisinin 3 boyutlu yeniden yapımı var, mobil olanı var, aslında IV. oyun olup da Japonya dışında Final Fantasy II diye çıkanı var... Var da var yani! Bütün bu karmaşayı alıp bir düzene sokup "Alın işte buradan sırayla oynayın" demesi ve düzene sokması açısından bu Pixel Remaster'lar büyük nimet yani aslında. Ama yine önceki Pixel Remaster'larda olduğu gibi bütün artılarına, oynanışı kolaylaştıran modern güncellemelerine, nefis yeni aranjmanlı müziklerine rağmen "nihai" olmaktan alıkoyan bir şey var bu Pixel Remaster-ları: Yahu bu oyunlar neden eksik? Niye "Ya aslında şu yaptığımız ek zindanlar ve sınıfları falan da ekleyelim" demediniz, elinize mi yapışırdı? Neyse, bir ki üç dört derken beşe kadar gelmişiz zaten...

Bakmayın söylendiğime, aslında bütün bu pikselli Remaster'lar içerisinde hayranların da favorilerinden birisi beşinci oyun. İkinci ve dördüncü oyunlar iyiden iyiye hikâye anlatımı üzerine zamanının öncüllerindenken, birinci ve üçüncü oyunlar oynanış ve macera hissi açısından öne çıkıyordu. Beşinci oyun bunların hepsini aynı potada eritiyor ve yine dört Işık Savaşçısı'nın hikâyesini anlatıyor ama hepsinin bir ismi cismi ve karakteri var. Bartz ve chocobo'su Boko, düşen bir meteoru araştırırken yolları Lenna ve Galuf'la kesişiyor. Lenna'nın babası Hava Kristali'ni korumak için ejderhasına atladığı gibi yola çıktığından Lenna da onu kurtarmak için yollara düşüyor. Bartz ise ona bıçkın ve yardımsever delikanlı olarak yardım eli uzatıyor; Galuf desen zaten hafızasını kaybettiğinden mevzuya boş bir kanvas şeklinde katkıda bulunuyor başlarda daha çok. Çok geçmeden bu üçlüye bir de korsan kaptan Faris ekleniyor ve yine kristallerin peşinde koşup dünya(ları) saracak kötülüğü önlemek için savaşırken buluyoruz kendimizi.

Final Fantasy V'in serideki asıl önemi de bu noktada ortaya çıkıyor biraz da. Karakterlerimizin her birinin kendine ait hikâyesi olsa da maceraya birer "Freelancer" olarak başlıyorlar. Hava Kristali'ne ulaştıklarındaysa Knight, Monk, Thief, Black Mage, White Mage ve seri için bir ilk olan Blue Mage mesleklerinin kilidi açılıyor ve bundan sonraki çoğu Final Fantasy oyununu da etkileyecek olan

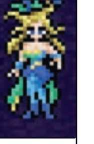


Sağ üstte gördüğünüz harita büyük sanıyorsanız siz bir de oyunun sizin için hazırladığı diğer sürprizleri görün hele!

Aaa, ben bu karakteri biliyorum!

Final Fantasy V'in önemli karakterlerinden birisi de Krile Mayer Baldesion. Final Fantasy XIV oynayanlar bunu okuyunca bir "Aaa!" dediler muhtemelen. Evet, şarap sevdalısı Lalafel'in ta kendisi... değil ama ondan esinlenildiği çok bariz şekilde belli.

Öncelikle ikisinin de tam isimleri aynı, tipleri kısmen birbirini andırıyor ve tabii hepsinden öte FF XIV'teki Krile'ın kostümünün Final Fantasy V'teki Krile'ın White Mage görüntüsünü temel aldığı bir gerçek. (Kapşonundaki kedi kulaklarına kadar!) Karakterler doğrudan bir bağlantıya sahip değil ama Final Fantasy XIV'ün hikâyesini ve karakterlerini anlatırken önceki oyunlardan bolca beslendiği düşünülürse şaşırtıcı olmasa da tatlı bir gönderme bana sorarsanız.





« Tabii ki konunun odağında yine kristaller ve Işığın Savaşçıları var. Şaşırdınız mı yoksa?

Kopyala – yapıştırla kariyer yapmak

Final Fantasy V'te toplam 22 tane meslek var dedik ama iki tanesi var ki özellikle bahsetmek gerek diye düşünüyorum. Bunlardan ilki "Blue Mage". Biliyorsunuz ki Final Fantasy'lerde büyücüler Power Rangers gibi renk renk geliyor. Kırmızısı, beyazı, siyahı derken mavi büyücülerin olayı diğerlerine kıyasla biraz daha değişik. 2. seviyede öğreneceğiniz "Learn" yeteneği sayesinde bir düşman size bazı özel saldırıları yaptığında ondan o saldırıyı öğrenebiliyorsunuz. Bu yeteneklerin bazıları eften püften şeyler olsa da kimisi vurdu mu yeri göğü inleten cinsten.

İkinci bahsedeceğim meslekse oyundaki tek "opsiyonel" meslek olan Mime. Spoiler olmasın diye nasılının detayına çok girmiyorum ama oyunun ilerleyen aşamalarında Famed Mimic Gogo'yla karşılaştığınızda ona saldırmak yerine hiçbir şey yapmadan beklerseniz sizi tebrik edip Mime mesleği için gereken kristal parçasını verecek. Mime sınıfının olayı da bir takım arkadaşınızın uyguladığı son hareketi herhangi bir MP tutarı olmadan kullanmaktan ibaret.

"Job" sistemi ortaya çıkıyor. Tamam, daha önceki oyunlarda da vardı Job sistemi ama mesela üçüncü oyunda bir sınıfa geçtikten sonra gerçekten işe yarar hale gelmek için oturup tekrar baştan biraz kasmanız gerekiyordu. Bu sefer o aradaki denge çok daha makul ve yeni bir sınıf denemek işkence olmaktan çıkıp sizi ideal parti kombinasyonunu düşünmeye itecek bir güç olmuş. Bunun en büyük sebebi de uzmanlaştığınız mesleklerin yeteneklerini aktif mesleklerinizle kombine edebilmenizde yatıyor tabii. Tutup da Blue Mage kasayım ama biraz da Knight'ta uzmanlaşmış olduğum için kılıç kullanırken Two-Handed özelliği sayesinde iki kat hasar vereyim diyebiliyorsunuz yani mesela. Bunun için tek yapmanız gereken her savaştan gelen ABP (Ability Battle Point) puanlarıyla belli sınıflarda uzmanlaşmak; her uzmanlaşma seviyenizde yeni bir yetenek öğreniyorsunuz. Aynı zamanda benim gibi Achievement avcısı bir kişiliğiniz varsa "22 mesleğin tamamında uzmanlaşayım", "Blue Mage'le bütün düşman yeteneklerini öğreneyim" derken saatler de parmaklarınızın arasından kayıp gidiyor tabii bu sebeple. (Red Mage'in Dualcast'ini açmada başarılar ve sabırlar diliyorum hepimize şimdiden)

Bunun dışında önceki Pixel Remaster incelemelerinde de övdüğüm standart paket aynen burada da varlığını devam ettiriyor. Auto-Battle özelliği savaşları otomatiğe bağladığından özellikle de ABP kasmak için bulunmaz bir nimet. Auto Save özelliği bilhassa Library of the Ancients'ta karşınıza çıkan türden bir anda pat diye tek atıp bütün partinizi yatıran düşmanlara karşı resmen akıl sağlığınızı koruyor. Yenilenmiş müzikler her zamanki gibi müzik listenizin baş tacı olmaya aday… Ama tabii başta da dediğim üzere bu güzelim paketi bozan yegâne şey pakete dahil olmayan şeyler. Yani Sealed Temple Dungeon ve Cannoneer, Gladiator, Oracle ve Necromancer meslekleri. Ama onların yokluğu çok da dert değil, onlarsız da yaşarım diyorsanız eldeki Final Fantasy V yine fazlasıyla tatmin edecek türden bir cila sunuyor. En ideal şartları sunmasa da Pixel Remaster'lar ilk altı oyuna en kolay ulaşma yolu gibi duruyor şu noktada hâlâ.



- Job sisteminin esnekliği oynanabilirliği çok arttırıyor
- Müziklerin yenilenmiş aranjmanı muhteşem
- Oyun kalitesini geliştiren eklentiler enfes
- Hikâyesi ve karakterleri zamanının yine ötesinde



- Yine eksik içerik var!
- Önceki Pixel Remaster versiyonlarına göre biraz daha buglı bir çıkış yaptı

8

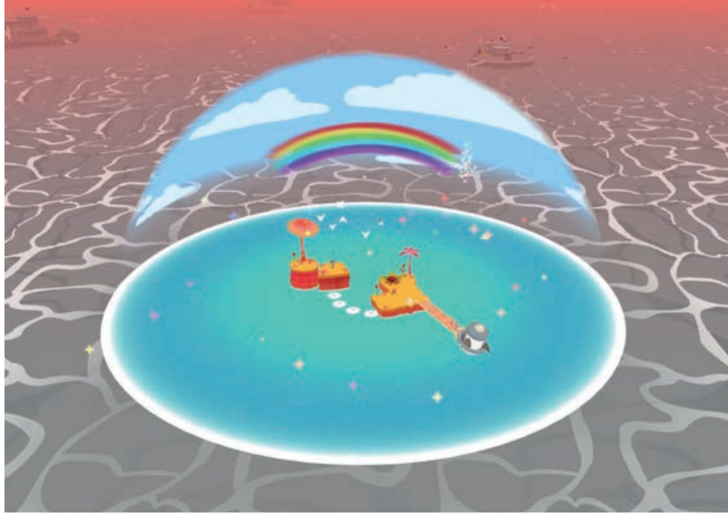


Son Karar

Eksiklerine rağmen eski versiyonları oynamanın en rahat ve kolay yollarından birisi hâlâ.

TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Steam)

Dünya renklenince gelen o his!





RAINBOW BILLY: THE CURSE OF THE LEVIATHAN

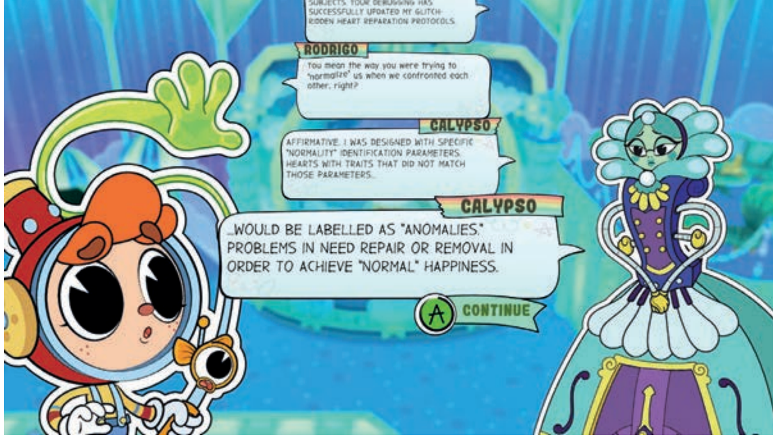
Kalpler özenle boyanır...

İPEK ATAM

Bazı oyunların ekran görüntülerine bakarak oynanışa dair pek bir şey anlayamazsınız ya hani, "Atlamalı zıplamalı bir şey gibi duruyor" dersiniz mesela ama içine girdiğinizde bambaşka şeylerle karşılaşır ve "Zaten ekran görüntülerinden anlamak mümkün değilmiş" dersiniz. Böyle bir oyun kategorisi yapılsa *Rainbow Billy* başı çekebilirmiş. "Tatlış bir şeye benziyor" diye başladığım oyun beni ciddi anlamda şaşırttı ama bu kötü değil, olumlu ve tatlı bir şaşkınlık oldu.

Rainbow Billy, sizi önyargılar, farklı olanlara tahammülsüzlük ve saygısızlıklar, baskılar, alay edilmeler, zorbalıklarla dolu bir siyah beyaz dünyaya atıp bu dünyayı empatinin gücüyle renklendirmenizi istiyor. Her köşe başında korku ve renksizlik içinde bekleyen yaratıkların kalplerini "renklendirerek" onlarla arkadaş oluyor, onları "destemize" katıyor ve yavaş yavaş dünyayı renklerine kavuşturuyoruz. Böyle anlatınca nasıl bir oyun olduğu hâlâ belli olmadı değil mi? Yapımcılar çok hafif platform öğeleri ile birlikte keşif, bulmaca çözme ve sıra tabanlı savaş türlerini güzelce karıştırmış ve ortaya özgün ve güzel bir bütün çıkarmayı başarmışlar. Ama savaş dediğime bakmayın çünkü oyunda şiddete dair hiçbir şey yok. O yüzden biz ona "sıra tabanlı kalp boyamaca" diyelim. Bu nokta azıcık Persona serisini andırıyor aslında. Orada da nasıl ki arkadaşlarımızın gerçek kişiliğini ortaya çıkarıyor ve düşmanlarımızı kendi kötülükleriyle yüzleştiriyoruz, burada da çok daha basit bir şekilde çeşitli sorunlar yaşayan yaratıkları ikna ederek "iyileştiriyoruz". Örneğin dişlerinin görüntüsü sebebiyle kendisiyle sürekli dalga geçileceğini düşünen ve bunu takıntı haline getirmiş bir yaratığı sıra tabanlı boyama dediğim mekanikle ikna ediyor, kendine güvenmesini sağlayıp destemize katıyor ve onunla arkadaş oluyoruz. Yaratık dediğime bakmayın bu arada, hepsi birbirinden tatlı, bildiğimiz hayvanların çizgi film dünyasında görmeyi bekleyeceğimiz halleri. (Onlara yazının bundan sonraki kısmında "hayvancık" diyeceğim o yüzden, "yaratık" kelimesini hak etmiyorlar.) Her birinin başka bir hikâyesi var ve bu hikâyelerde kendinize veya geçmişinize dair şeyler de bulacaksınız mutlaka. Kayıp ve yas, aşırı içe kapanık olma, kendinden utanma, eşek şakalarını abartarak milleti sinir etme, duyguları belli etmekten ve söylemekten korkma, zorbalık yapma veya zorbalığa maruz kalma, kendini üstün görüp başkalarını





"Normal" dediğin nedir ki?



aşağılama ve daha bir dolu durumla karşılaşacak ve doğru şeyleri söyleyerek hayvancıkları iyileştirme yolunda ilk adımı atacaksınız. Doğru şeyi söyleme demişken bu noktada savaş sisteminden de (savaş demeyeyim diyorum ama anladınız siz onu, buna da "boyama" diyeceğim bundan sonra) bahsetmek gerek çünkü oyunun en güçlü yanı burası.

Empati, sevgi ve arkadaşlığın iyileştirici gücü

Önce karşımızdaki iyileştirmeye çalıştığımız hayvancığı dinliyor ve söyleyeceğimiz şeyleri içinde bulunduğu duruma göre seçiyoruz; eğer doğru şeyleri söylersek süreç kısalıyor. Bunun dışında elimizdeki destede bulunan arkadaşlarımızı sahaya sürüyor ve renklerini ikna etmeye çalıştığımız hayvancığın üstüne atarak doğru renkleri tutturmaya çalışıyoruz. Bu aşamada birkaç mini oyunda başarılı olmak gerekiyor -ki mini oyunlar fazlasıyla basit ve nostalji yaşatacak cinsten. Başlarda çok basit ve kolay gözüken sistem destemiz kalabalıklaştıkça karmaşıklaşıyor ve planlama gerektiriyor. Ayrıca oyunda ilerledikçe farklı yaklaşımlar gerektiren durumlarla da karşılaşıyoruz. Bu "boyama" sistemi kesinlikle son derece özgün ve keyifli olmuş, hiç sıkılmadım.

Her biri birbirinden tatlı olan hayvancıklara (toplam 60 tane-ler) ulaşmak için 3 ayrı bölgeden oluşan küçük adaları keşfederek ufak bulmacaları çözüyorsunuz. Bu bulmacalar son derece basit ama sıkıcı değil; aksine gayet keyifli olmuş -ki ben oyunlarda bulmacalara "meh" diye yaklaşan biriyimdir yani. Destenizdeki hayvancıklarla arkadaşlık seviyenizi yükseltmek için vermeniz gereken hediyeleri ve etrafa gizlenmiş "Yok yok, gerek yok" diyen (cidden öyle diyorlar bu arada, oynayın da görün :P) sevimli mi sevimsiz mi olduğuna bir türlü karar veremediğim tipleri de topluyorsunuz keşif sırasında. Kurtarıp destenize kattığınız her hayvancıkla o bölge renkleniyor. Bu renklenmeyi izlemek tuhaf bir rahatlama hissettirdi bende. Zaten oyundaki amaç da renklerini kaybetmekte olan dünyayı yeniden renklendirmek.

Oyun klasik bir "dünyayı kurtar" mantığında ilerlese de arka planda Billy'nin oldukça duygusal olan hikâyesi anlatılıyor. Farklılıkları, duygu ve düşünceleri renkler ve düşmanlarla temsil etmek çok güzel ve tatlı bir fikir olmuş bana kalırsa. Oyunu oynamak, iyi hissettiren filmler gibi bir etki yapıyor desem yanlış olmaz. Oyun boyunca sıcak ve tatlış bir dünyanın içine dalıyor ve adeta bir sevgi kelebeği olup, kapattığınızda pamuk kıvamına gelmiş oluyorsunuz. Odaklandığı konular, bu konuları anlatım şekli ve oynanışın basitliği ile 7 yaş üstü tüm çocuklara mutlaka oynatılması gereken bir oyun olmakla beraber, yetişkinlerin de son derece keyif alabileceği bir oyun aynı zamanda *Rainbow Billy*. Ben beklemediğim kadar beğendim ve keyif aldım. "Çocuk oyunu" deyip geçme hatasına düşmeyin bence yani :)

Zelda ve Pokemon'u karıştır, bir tutam Cuphead ile boya

Kickstarter desteği ile geliştirilmiş olan oyunda yapımcılar *Zelda The Wind Waker*, *Cuphead* ve *Pokémon*'dan esinlenmiş. Keşif sırasında ada ada gezerken *Wind Waker* etkisini bariz hissediyorsunuz zaten. Renksiz yerleri keşfe gidip orada kurtarılmayı bekleyen hayvancıkları aramak, sonra oraların renklenmesini izlemek anlatması zor bir tür tatmin duygusu ve bağımlılık yaratıyor.

Çizimler ve özellikle müzikler dünyayı yansıtmakta çok başarılı olmuş. Oyun boyunca bir iki bug'a denk geldim ama oynanışı etkileyecek derecede bir sorunla karşılaşmadım. Her tarafı keşfettiğimi düşündüğüm halde hâlâ bulamadığım birkaç hayvancık kaldı, onları da bulup destemi tamamlamak için, vakit buldukça terapi niyetine Billy'nin renkli dünyasına tekrar dalacağım.



- Renklere dayalı anlatım ve oynanış
- Sıra tabanlı "boyama" mekaniği özgün ve keyifli
- Duygusallık dozu tam kararında
- Birbirinden tatlı ve kendi arka planı olan arkadaşlar
- Müzikler ve çizimler çok başarılı

–

- Daha iyi bir harita sistemi olabilirmiş
- Birkaç bug

9



Son Karar

Duyguların, empatinin, farklılıklara saygı gösterebilmenin renklerle anlatımı ancak bu kadar güzel oyunlaştırılabilirdi. Mutlaka oynayın, varsa 7 yaş üstü çocuğunuza da oynatın.

TÜR: Macera, Sıra Tabanlı Savaş | **YAPIM**: ManaVoid Entertainment | **DAĞITIM:** Skybound Games
FİYATI: 50 TL (Steam), 239 TL (PSN), 85 TL (XBL), 30 $ (Nintendo E-Shop) | **YAŞ SINIRI:** 7+





RIDERS REPUBLIC™





GEÇEN YİNE DAĞDA KAFAMI NASIL YARMIŞIM...

YAZAN:
SABRİ ERKAN SABANCI



Ekstrem ve aksiyon spor oyunları artık çok az gördüğümüz şeylerden biri oldu. Bir zamanlar EA ve Activision *SSX*'lerle, *Tony Hawk*'larla, *NBA Street*'lerle, *FIFA Street*'lerle bizi oyun yağmuruna tutmuştu. Sonra PS3/X360 döneminde bayağı azaldıktan sonra geçtiğimiz konsol jenerasyonunda büyük firmalardan sadece 3 tane oyun gelince türün çivisinin çakıldığını ciddi ciddi düşünmeye başlamıştım. Evet, "sokak" modları *FIFA* ve *NBA 2K* gibi serilerin içinde hala yer alıyor fakat PS2 dönemindeki oyunları oynamışlar olarak aynı tadı vermediğine hem fikir olduğumuzu söyleyebilirim sanırım.

Ama işte her şey şu son birkaç yıl içinde değişti. Activision'ın *THPS 1+2* yeniden yapımı bayağı başarılıydı, EA sonunda fanları dinleyip eski geliştiricilerle *Skate*'i tekrar canlandırmaya karar verdi ve Ubisoft da herhalde bu konuda biz ekstrem spor oyunu sevenlerin çağrısına yeni oyunlarla cevap veren tek firma oldu. Özellikle her firmanın para kazanmak için daha güvenli ve hızlı yolları tercih ettiklerini, Ubisoft'un da bu firmaların başında olduğunu düşünürsek… Ekstrem spor gibi niş bir türün oyununu geliştirmek bir hayli tuhaf duruyor o "Büyük Plan" içinde. Şikayetçi olduğumu söyleyemem ama.

Uçurumdan atlama vakti

Bundan 5 yıl önce *Steep*'i de incelerken oyun hakkında beni en sinir eden şeylerden biri oyunun tam olarak ne olmak istediğini bilmemesiydi. Oyun bizden *Tony Hawk* oyunları gibi saçmalamamızı istiyorken bir diğer yandan da simülasyon öğelerini dahil ederek ortalığı biraz karıştırıyordu. Kış olimpiyatlarını ve biraz daha simülasyon takılan ek paketten sonra gelen X-Games ve sonrasında tamamen arcade oynanışa ve çılgın kafa yapısına girmesi şu an elimizde bulunan *Riders Republic*'in nasıl olacağının ilk fikirlerini vermiş aslında da biz farkında değilmişiz. *Riders Republic* tamamen arcade bir oyun anlayacağınız üzere. Düşünmeniz gereken G-Force yok; bu uçurumdan atlasam yere sağlam düşer miyim diye düşünme derdiniz yok… Yapmanız gereken tek şey sürmek ve sürdüğünüz aracın yerden kalkmadan önce yerde olan kısmının inerken de yere değdiğinden emin olmak.

UBISOFT BU SEFER AÇIK DÜNYA VE EĞLENCEYİ BİRLEŞTİRME İŞİNİ BAŞARMIŞ.



Ama bu demek değil ki tüm araçlar aynı hissettiriyor. Oyunun özünde şu an kayak tahtaları, snowboardlar, bisikletler, roket kanatları ve uçuş elbiseleri var. Bunların off-road yarışlar için olanı var, yol yarışı için olanları var, hareketler yaparak puan kazandığınız oyun modları için var, konuyla alakasız çılgın araçlar var, hatta açık dünyayı çok daha rahat gezmeniz için bir tane Snowmobile bile var. Hepsinin görevi farklı olduğundan dolayı haliyle farklı hissettirmek zorundalar. Bayağı güzel bir şekilde başarmışlar bunları, hatta oyunda ilerledikçe de bunların "mor" ya da "sarı" versiyonlarını kazanabiliyorsunuz ve onlar arasında bile bayağı fark oluyor.

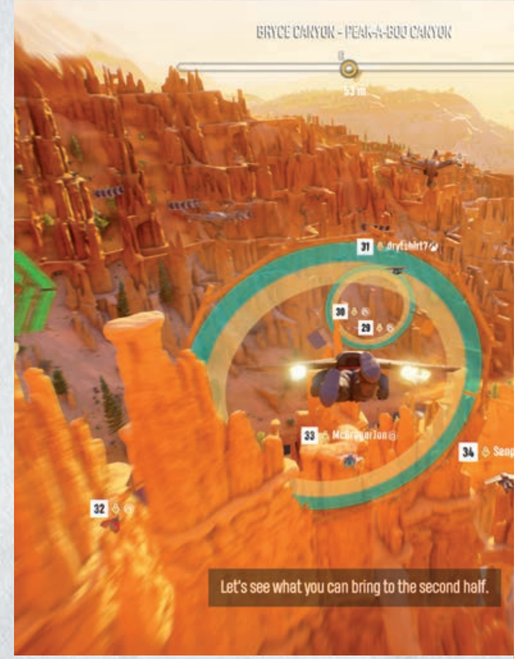
"İlerledikçe" demişken, oyunun ilerleme sisteminden de biraz bahsetmem gerek çünkü bayağı hoşuma gitti. Oyunda karakterinizin herhangi bir seviyesi yok, sadece etkinlik yaptıkça (ya da o etkinliğin yan görevlerini yaptıkça) yıldızlar kazanıyorsunuz. Bu yıldızlar da biriktikçe size günlük görevlerle para ya da ekipman kazandıran sponsorlar, yeni etkinlikler ve özellikler açılıyor. Bildiğimiz seviye sistemi de bisiklet, kar ve hava araçları için ayrı ayrı bulunuyor. Bir türde seviye atladıkça da size o türün yeni araçlarını veriyor. Oyun içinde kazandığınız parayı da karakterinize yeni kıyafetler, emojiler vs. almak için kullanıyorsunuz, ama almaya değer çoğu şeyin de mikro ödemenin arkasında olduğunu belirtmemde fayda var.

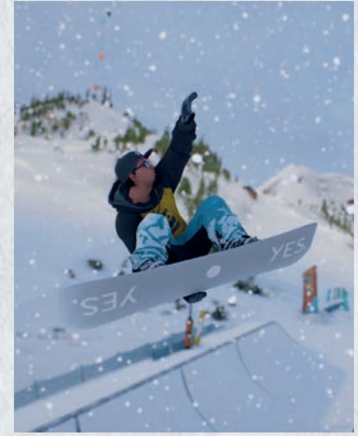
Sen oyna yeter!

Riders Republic'in en ilginç yanlarından biriyse oyunda kazanmanın pek de önemli olmaması. Eğer oyunun yan görevlerinde "Şunu yaparak kazan" gibi bir şey bulunmuyorsa isterseniz sonuncu olun, önemi yok. Benim gibi oyunda yapacak şey bulamayıp hâlâ oynamak isteyenler için bulunmaz nimet olan liderler tablosu bile yok oyunda. *Riders Republic*'in tek amacı insanların oyunu oynayıp eğlenmesi ve keşfetmesi. Rekabetçi bir açıdan girmek istiyorsanız beklediğinizi alamayacağınızı söyleyebilirim.

Bu arada yanlış anlaşılmasın, şikayetçi değilim ben bundan kesinlikle. Bazı oyunların çoklu oyuncu modlarından, özellikle takım oyunlu olanlardan "İnsanların eğlencesinin içine ederim şimdi kötü oyunumla" diyerek uzak duran, çoğunlukla da çoklu oyunculu mod oynarken gerilen bir insanım ben normalde. Ama *Riders Republic*'te sürekli olarak çoklu oyunculu modlara, özellikle 64 kişilik Mass Race etkinliklerine katılmadan duramıyorum her girdiğimde. Kesinlikle kendini oynatıyor ve cross-play olması da ayrı bir güzellik katıyor; etkinlikler çoğunlukla dolu oluyor.

Oyunun bir güzel yanıysa açık dünyası. *Steep*'in açık dünyası oyunun temeli kış sporları olduğundan güzel görünen ama keşfetmesi sıkıcı olan bir açık dünyaydı, çünkü keşfedilecek pek de bir şey yoktu. *Riders Republic* ise açık dünya spor oyunlarının kralı olan *Forza Horizon*'ın kitabını bir süreliğine ödünç almış gibi görünüyor. Oyundaki araç çeşitliliğinden dolayı birden fazla biyom var; her köşesinde Landmark'lar var, keşfedilecek bir sürü toplanabilir eşyalar var… Oyunun haritası ağzına kadar dolu kısaca. Karakterin *Steep*'e kıyas-





Evet.

RIDERS REPUBLIC
A UBISOFT ORIGINAL





« Mass Race öncesi kaosa hoşgeldiniz ve doğru gördünüz, arkamda iki tane zürafa kafası var.

la daha kontrol edilebilir olması ve Snowmobile'in eklenmesi de haritayı keşfetmeyi daha eğlenceli ve kolay kılıyor.

İMDAT, AĞAÇTAN ÇIKAMIYORUM!

Riders Republic'in problemleri de yok değil tabii. Aklıma ilk gelense genel olarak oyunun kontrol şeması. Oyun Rider, Trickster ve Steep adında üç farklı kontrol şeması sunuyor ve en başta üçünden de istediğiniz verimi alamıyorsunuz. Rider'da oyun hareket yapma tuşlarını A-B-X-Y (artık platformunuza göre düşünün) tuşlarına atıyor ve sağ analoğu da kamera kontrolü için kullanmanızı sağlıyor. Trickster'daysa sağ analoğu hareket yapmaya ayırıyor ve kamera kontrolünü tamamen kaybediyorsunuz. Steep kontrolleriyse "*Steep*'i andıran" bir kontrol şeması ama *Steep*'te akıp giderken burada bir türlü istediğim gibi olmaması biraz canımı sıktı. Özellikle bisikletlerde acayip kullanışsız oluyor. Asıl canımı sıkan noktaysa bu oyunun gerek yapay zekâ ayarları gerek oynanışı rahatlatan ayarları gibi şeyler oyunu aşırı erişilebilir kılarken, en temel gereksinimlerden biri olan kontrol şemasında çuvallamış olmaları. Ne yaparsanız yapın kontrollere alışmanız vaktinizi alacak.

Teknik açıdan da bazı problemler var. Genellikle oyunu çökerten ya da oynanmaz hale getiren şeyler değiller ama özellikle Mass Race'lerde karşınıza çıkıyor olması büyük problem. Bazen hızla giderken durduk yere bir ağacın ya da kayanın içine girip de düşerken bulabiliyorsunuz kendinizi. Oyunda *Forza*'lardaki gibi geriye sarma var ama bu da pozisyonunuzu kaybetmeniz anlamına geliyor. Birkaç güncellemeyle çözülmeyecek şey değil.

Ama çözülmeyecek bir şey varsa o da oyunun sanat tarzı. Bunu son dönemdeki bir diğer Ubisoft oyununda da gördük maalesef ve sanırım sebebi oyunların önceki nesle de çıkıyor olması olsa gerek. Oyunu Series X'te FPS problemleri yaşamadan oynadım ve çevre görselliği gerçekten de harika. Ağaçlar, kar, çöl kısımları, çimler hepsi çok güzel görünüyor. Fakat oyunun o zorlama hikâye kısımlarında bir ara sahne giriyor ve o çevre görselliğine gitmeyen karakterler, suratlar görmek zorunda kalıyorsunuz… Arada koca bir jenerasyon var neredeyse. İnsanın canını sıkıyor bu dengesizlik.

Finiş çizgisi

Fakat bu saydığım şeylerin büyük bir kısmı, *Riders Republic*'in eğlencesinden bir şey götürmüyor. Evet yarış kazanmanın anlamı yok, evet 64 kişiyle yarışırken bir anda ağacın içine girdiğinden dolayı pozisyonunu kaybetmek can sıkıcı ve evet, kesinlikle kameranın bu kadar da karakterin dibinde olmasına gerek yoktu. Ama *Riders Republic* şu an piyasada bulunmayan, hele ki büyük firmalar tarafından pek de umursanmayan bir türün oyunu ve genel olarak bunu başarılı ve az problemli bir şekilde yapıyor. Birinci şahıs kamera açısından, arkada The Glitch Mob'un elinden çıkmış bir OST çalarken dağ bisikletiyle fırlayıp, havada iki takla atarak yere sağlam bir şekilde konmanın verdiği hazzı alabileceğim başka bir oyun maalesef ki piyasada yok. Kalite açısından belki birkaç tık aşağıda olabilir ama sunduğu şeyler tam olarak bu oyunu ekstrem spor oyunlarının *Forza Horizon*'ı yapıyor.



- Her araç ve oyun modu eğlenceli
- Mass Race'ler inanılmaz kaotik
- İlerleme sistemi gayet tatmin edici
- Açık dünya ağzına kadar dolu ve keşfedilmeye değer
- Birinci şahıs kamera açısı adrenalin için birebir
- The Glitch Mob'un ellerinden çıkma OST

–

- Görsel açıdan tutarsızlıklar can sıkıcı
- Kontrollere alışmak vakit alabiliyor
- Mikro ödemelerin suyu çıkmış

8



Son Karar

Ekstrem spor oyunlarına aç olduğumuz şu günlerde karnımızı doyuran yine Ubisoft oldu. Gayet de lezzetli olmuş.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Ubisoft Annecy | **DAĞITIM:** Ubisoft
DİJİTAL İNDİRME: 600₺ (Xbox Store), 569₺ (PS Store), 269₺ (Ubisoft Store, Epic Games Store) | **YAŞ SINIRI:** 12

YAZAN:
YASİN İLGÜN

FIFA 22

KALECİ NE İŞE YARAR ÇÖZDÜNÜZ GİBİ SANKİ EA?

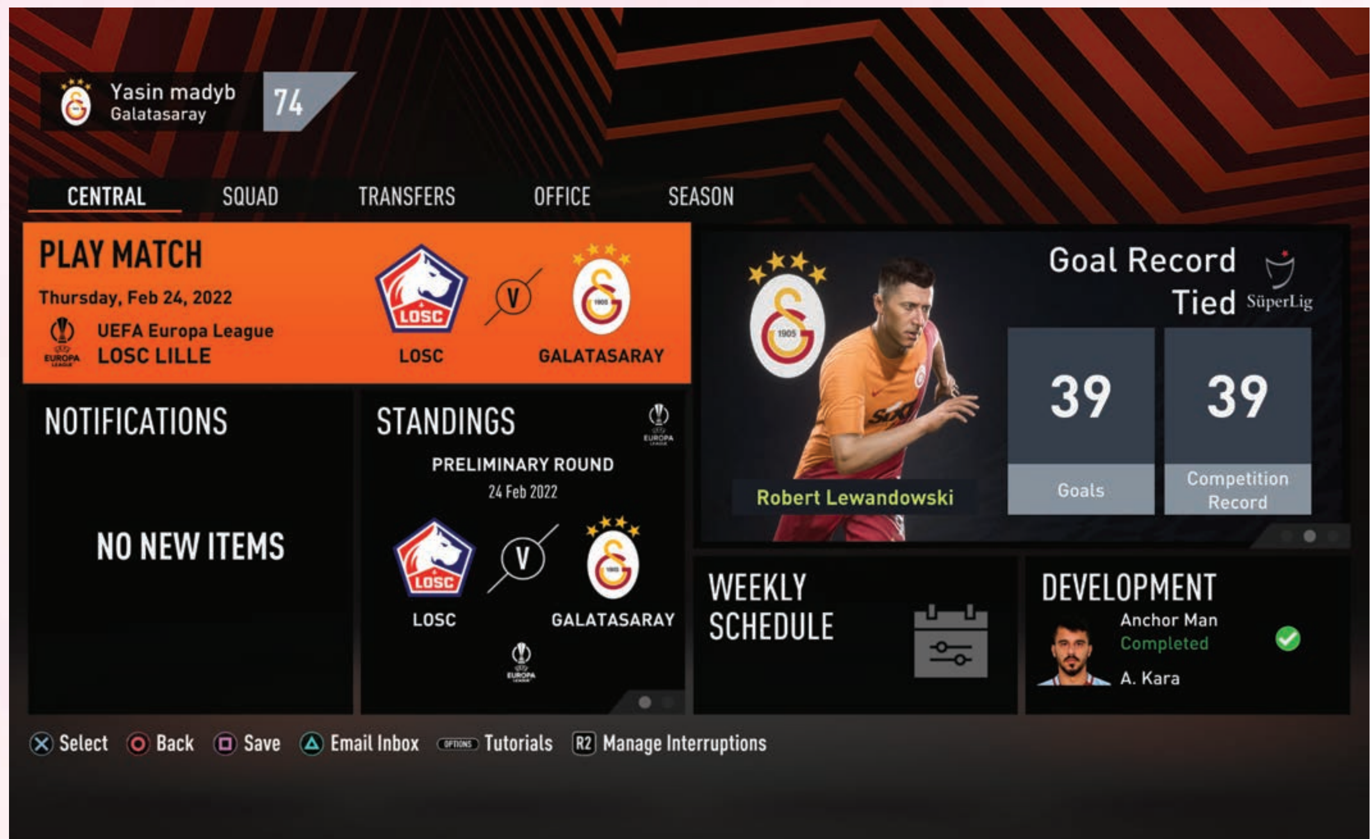
EA Sports'un para basma makinesinin yeni sürümünü etraflıca oynamam biraz zaman aldı ve tabii ki hâlâ da oynamaya devam ediyorum. Ülkemizin küçük şehirlerinde bir aylık kira parasına tekabül eden fiyatıyla göz dolduran bir oyun var karşımızda. Tabii akıllarda da genelde aynı soru: "FIFA bu sene farklı mı, satın almaya değer mi?" Yazının sonunda söylemem gereken şeyi en başından söyleyeyim de bazılarınıza zaman kazandırayım. FIFA 21'i atladıysanız FIFA 22 yeterince yeni hissettirecektir. Hatta bir tık öteye götüreyim: Sırf yeni kaleci mekanikleri için bile oynanır. FUT oyuncuları zaten bağımlı oldukları için onlar çıkmadan ön sipariş ile alıyor; sözüm daha çok diğer modları oynayanlar içindi.

Uzun süredir bir FIFA oyunundan bu kadar keyif almamıştım ama bu lafımı yanlış yerlere çekmeyin sakın. Ortada kaliteli ve futbola doyuran bir oyun yok. FIFA formülünü bozmamış, sadece düz bir oyuncunun bile hissedebileceği bazı pozitif geliştirmeler yapmışlar. Normalde kaydırma ayarlarıyla oynayıp üzerine birkaç yeni animasyon ekliyorlar. Sonra da "Alın size yeni FIFA hehe" şeklinde bir tutum sergiliyorlar. Ha, tabii FUT için de yeni promolar yapıyorlar. Orada haklarını yemeyelim yani. Cüzdan boşaltma taktikleri gerçekten iyi ve bu konuda sürekli taze kalmayı başarıyorlar.

Bu arada oyunun PC sürümünün hâlâ yeni nesil sürümüne geçirilmediğinin de altını çizeyim. Sonra yeni kamera açısını, yeni nesil görsel geliştirmeleri falan göremeyince şaşırmayın. EA Sports'un bu politikadan bir an önce vazgeçmesini diliyorum. Neticede farklı kamera açısı bile oyuna tazelik katabiliyor.

Binlerce yeni animasyon, yine aynı hatalar…

Malumunuz EA Sports her sene yeni bir animasyon teknolojisiyle karşımıza çıkıyor. Daha doğrusu bu teknolojinin janjanlı bir adı oluyor ama uygulamada kendisini göremiyoruz. Haydi o kadar gömmeyelim de öve öve bitiremedikleri o yeni teknoloji kendini çok nadiren belli ediyor. Eh, her sene aynı oyunun lacivertini çıkardıklarından şirketin pazarlama ekibinin bir dala tutunması lazım tabii.



OGZ 170.indd 38 5.12.2021 00:44





STD PS5 PS4 SW ONE XIS WIN

PATLAYICI DEPAR ATMAK MAÇ KAZANDIRIR!

EA Sports bunu yeni bir mekanik gibi lanse etse de aslında zibilyon FIFA'dır bilinen bir mevzudur. Kontrolünüzdeki oyuncu topla birlikte sabit duruyorken veya yavaş tempolu bir şekilde top sürüyorken bir anda maksimum erişebileceği hıza çıkar. Özellikle rekabetçi maç atarken bu özelliği kullanmak rakip savunmayı bozmanıza inanılmaz katkı sağlar.
Yapması çok basit olsa da uygulamada ustalaşmak oyun görüşü ve pratik gerektiriyor. Top ayağınızdayken R2'ye bas çek yapıp sol analogla gideceğiniz yöne koşmanız gerekiyor. Tabii R2'ye bas çek yaptıktan sonra da tekrardan R2'ye basılı tutun ki depar hızınızı koruyun.
Depar tuşunuz R1'deyse bu alışkanlıktan kurtulup analog depara geçin derim. Deparı R2'ye aldığınızda bu tuşa ne kadar çok basarsanız oyuncunuz o kadar hızlı koşar. R1'deyse her daim koşabileceği en yüksek hızda koşar. Rakipleri oyundan düşürmek ve kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda soğukkanlı şutlar çekebilmek için R2'de ustalaşmak gerçekten önemli.



Neyse ki bu sene durumlar biraz daha farklı. HyperMotion adıyla oyunculara tanıtılan motion-capture teknolojisinin yarattığı farkı sıklıkla hissedebiliyorsunuz. Hatta kalecilerin varlığına anlam katan da bu gelişme olmuş. Karşı karşıyalarda on tane saçma sapan animasyon arasında gidip gelen gariban kaleciler FIFA 22 ile birlikte mesleklerini öğrenmişler. Sevgili Oyungezerler, sizlere yemin ederim ki gözlerim doldu. 94 yılında başlayan FIFA maceramda sadece FIFA 16'da kalecilerden memnun kalmıştım. Onda da profesyonel oyuncular ağlıyor diye kalecileri yeniden aptal etmişlerdi. Aslında daha düzeltmeleri gereken çok şey var fakat doğru yola girdiklerini görmek gerçekten sevindirdi. Haaaa, uzaktan gelen şutlarda tüm kaleciler hâlâ kova ne yazık ki.

HyperMotion'ın tek faydası kalecilere değil; oyunun geri kalanında da bir şeylerin değiştiğini daha ilk maçınızdan hissediyorsunuz. Topun veya kontrol ettiğiniz oyuncunun momentumunu kullanarak güzel çalımlar atabiliyor veya nefis şutlar çıkarabiliyorsunuz. Bunları eski FIFA oyunlarında da yapabiliyorduk ama bu denli bilinçli ve kontrollü şekilde değildi. Oyunun gerçek futbolla alakası yok ama gerçek futbol senaryolarını andıran mücadelelerin ve gollerin sayısı artmış durumda.

Mesela Lewandowski, Galatasaray formasıyla Hatay'da Hatayspor'un ağlarını sarsıyor. Normalde Lewo'nun pası göğsüyle kontrol etmesi gerekirken topun önüne düşmesine izin verebiliyorum (top size gelirken R1'e basılı tutun) ve topun sekerken kazandığı momentum sayesinde topun dibine sert bir şekilde girebiliyorum. Önceki FIFA'larda böyle bir gol atabilmeniz için animasyonun denk gelmesi ve kilitlenmesi gerekiyordu. Bu tür golleri artık



YENİ NESLİN HERKESE UĞRAMAMIŞ OLMASI ÜZÜCÜ... HADİ HEPSİNİ GEÇTİM PC'Yİ NİYE ES GEÇTİNİZ YAHU?!



bilerek ve isteyerek hazırlayabiliyoruz. Kaleciler de daha reaktif olduğu için hücum repertuarımızı geliştirmek zorunda kalıyoruz. Eskiden bu tür golleri FIFA'nın canı isterse atabiliyorduk. Şimdi iş tamamen bizim elimizde ve bu çoğu kişinin gözünden kaçan muazzam bir artı.

HyperMotion teknolojisi oyunun görsel sunumuna seviye atlatmış, daha da otantik bir hale getirmiş. Bununla birlikte bazı animasyonlar hâlâ mantık dışı gözüküyor. Oyuncular zeminde kayarak ilerleyip fizik kurallarını hiçe sayabiliyorlar. Hayalet şutlar, futbolcunun içinden geçen paslar, milletin kolunun bacağının birbirine girmesi gibi durumlar sıklıkla karşımıza çıkıyor. Bu noktada EA Sports'un animasyona verdiği emek ve zamanı fizik motorunun geri kalan kısımlarında da görmek gerekiyor. Eski nesil konsolları da işin içinde tutabilmek için bazı şeylerden kıstıklarını tahmin etmek çok da zor değil.

Sırf Kariyer Modu için değer mi?

Bu soruyu her sene en az birkaç defa duyuyorum. Yanıtım da hep aynı oluyor, tıpkı FIFA oyunları gibi :) Birkaç tane FIFA'yı atladıysanız ve arada kaldıysanız geçiş yapmanın tam zamanı bence. Oynanış farkını çok net şekilde hissedeceksiniz. Üstelik kariyer modunda pek çok iyileştirme de var. Hele ki hem 19 hem de 20'yi es geçtiyseniz gerçekten de yepyeni bir FIFA macerası sizi bekliyor olacak.

Oyuncu kariyer modu hâlâ ve hâlâ teknik direktör kariyer modunun gerisinde. Oyunda da genel olarak FM tadında bir derinlik aramayın. FIFA bu konuda ölçülemeyecek kadar geriden geliyor. Hatta yetmiyor bazen yaptığı geliştirmeleri de sessiz sedasız bir şekilde oyundan silip atıyor. FIFA 2006'nın kariyer modu FIFA 19'un kariyer modundan daha detaylıydı yahu. Daha ne denebilir ki?

Çok tecrübeli bir oyuncu olsanız dahi sizlere güzel bir öneride bulunayım: Maçların zorluk seviyesini dinamik bir şekilde değiştirin. Hatta aşırı kolay gelmezse World Class zorluğundan başlayın ki önünüzde iki zorluk seviyesi daha olsun. Bir anda en üst seviyelerde oynayıp alışırsanız kariyer modundan sıkılmanız ve her gelene 3-5 atmanız kaçınılmaz hale geliyor. Hatta ara ara zorluk seviyelerini de düşürüp arttırın ki rakiplerinize karşı ezbere oynamak biraz daha zorlaşsın. Bazen Ultimate zorluk seviyesinde 5 atacağınız rakibinize Legendary zorlukta yenilebiliyorsunuz. FUT'un Squad Battles modunu oynayanlar iyi bilir. Ultimate haldur huldur saldırdığı için arkada çok açık verir ve kontra atak yapmayı bilenler oyunun en zor modunda, en zor kadrolara 5'er 5'er gol atar. World Class ve Legendary ise daha kapalı oynar ve sizi savunmada zorlamasa da hücumda tıkayabilir. Büyük takıma kapanan Anadolu takımı tadı almak için bu tür minik değişimlerle kariyerinize farklı tatlar katabilirsiniz yani. Avrupa arenasına çıktığınızda da rekabetçi modunu açarak maçlarınızı daha da zor hale getirebilir ve başarıya ulaşma sürenizi nispeten organik bir şekilde uzatabilirsiniz. Hem de oyun bir süre daha taze kalır işte. Ek olarak oyuncu bazlı zorluk modunu da açarsanız rakibinizin yıldız oyuncuları seçtiğiniz zorluğun bir tık üzerine çıkıyor, kötü oyuncuları da bir tık altında oynuyor. Bu da yine oyunun tahmin edilebilirliğini biraz daha azaltıyor. Günün sonunda 200-300 tane maç yaptıktan sonra her FIFA'ya olduğu gibi buna da alışıyor ve makine gibi oynamaya başlıyorsunuz zaten.



OGZ 170.indd 41 5.12.2021 00:44

KENDİ KULÜBÜNÜ KUR, İSTEDİĞİN LİGE KATIL

Kariyer modundaki en güzel detaylardan biri de kendi takımını kurmak ve bu takımla istediğimiz herhangi bir ligde mücadele edebilmek olmuş. Keşke lisans sıkıntıları olmasa da daha detaylı logo ve formalar kullanabilsek tabii. Mevcut haliyle takımımızı özelleştirme konusunda elimiz kolumuz bağlı. Aslında tıpkı FUT'ta olduğu gibi stadyumu komple elden geçirebiliyoruz fakat yetmiyor. FIFA'nın size sunduğu logo, forma, font ve aksesuar koleksiyonu tatmin etmezse o kurduğunuz kulüpte aradığınız tadı bulamıyorsunuz.







Sonunda düzgün bir istatistik penceresi!

Övecek bir şey bulamadın bunu mu övüyorsun demeyin. Benim gibi çok manyak var biliyorum sevgili Oyungezerler. Hele ki kariyer modunda bolca zaman öldürüyorsanız ve elinizde pişen genç yetenekleriniz varsa maç sonunda ne yapmış ne etmiş, nereden nasıl asist yapmış ve gol atmış falan diye merak ediyorsunuz. Bu istatistiklerde ve detaylarda kaybolmak hem çok keyifli oluyor hem de maç içerisinde takip edemediğiniz diğer oyuncuların da oyununuza ne gibi katkılarda bulunduğunu görebiliyorsunuz.

Bu yeni arayüze bayıldım ve hatta dibim düştü. Modern, sade ve detaylı bir şekilde hem takımınızı hem de oyuncularınızı tane tane inceleyebiliyorsunuz yahu. Üstelik kafadan uydurma istatistikler de değiller hani. Gerçekten de doğru veriler var karşımızda. Oyuncuların gelişimi de önemli düzeyde maçlarda gösterdikleri performanslara bağlıyken maç içi performanslarıyla gelişimlerini takip edebilmek bence harika bir yenilik.

Bu pencerenin faydaları Kariyer Modu'na kattığı derinlikle bitmiyor tabii. Rekabetçi bir FUT oyuncusuysanız kendi oyununuzu da geliştirmek için ideal bir fırsat. Doğrularınızı ve yanlışlarınızı maçtan maça analiz edebilirsiniz. Hangi oyuncunuzu daha çok kullanıyorsunuz, efendime söyleyeyim kanatlarınız savunmaya destek veriyor mu yoksa tüm komutlara rağmen hücumda mı kalıyor, defansif orta saha nereleri tavaf ediyor ve daha neler neler…

FIFA Ultimate Team bildiğimiz gibi

FIFA 10'dan FIFA 20'ye kadar sadece FIFA 17'de FUT'a bulaşmadım. FIFA 20'de de kendimi kısa sürede durdurmayı başardım. Hiç oynamıyorum demek değil tabii ama kadro kurmak için ekstra bir çaba göstermiyorum bile. Hatta Weekend League artık sadece 20 maça düşmüşken bazen tüm maçlarımı attığım bile oluyor. FIFA'nın en gaz ve bir o kadar da toksik oyuncuları bu modun dışına çıkmıyor ve size de hayatı zehir ediyor. Bazı günlük ve haftalık görevler, özellikle gümüş oyuncu ödülleri insanı sürekli oyuna geri çağırsa da aslında tüm bu promolar ve yeni oyun modları diğerlerinin birazcık değişiği.

FIFA'nın parayı buradan kırdığını biliyo-

EA SPORTS AZICIK DAHA ÇABA GÖSTERSE OLACAK ASLINDA... ÇALIŞSA YAPAR AMA ÇALIŞMIYOR!

NEREDE TÜRK İKONLARI EYYY EA SPORTS?

Eski adıyla efsaneler, son yıllardaki haliyle ikonlar bu oyunun değişilmez bir parçası haline geldiler. Hele ki söz konusu FUT olunca… Neredeyse her memleketten bir futbol ikonu var, bizden hala kimse yok. Koy Rüştü Reçber'i, çek gözlerinin altına kömürü. İkon gibi ikon işte. Bülent Korkmaz gibi bir efsane nasıl olmaz mesela? Haydi en olmadı Tugay Kerimoğlu, Nihat Kahveci gibi isimler olsun.
Şimdi diyeceksiniz bu isimler dünya futbolunda öyle derin bir iz bırakmadı. Rüştü hariç haksız değilsiniz. Rüştü'nün seveni gerçekten çok bu arada. Bununla birlikte oyundaki ikonların çeyrek kadarı orada olmayı ne derece hak ediyor tartışılır. Ya ikon olmasın da FUT Kahramanı olsun? UEFA finalini sargılarla oynayan Bülent, Çek Cumhuriyeti'ni jeneriklik golle dize getiren Nihat? Mario Gomez'in, Di Natale'nin Al Jaber'in, Dempsey'nin olduğu yerde… Yanıtı belli aslında. Para getirecek, paket açtıracak isimler değiller.

PLAYER PERFORMANCE

87 OVR Marcos Aoás Corrêa 6.8

POS	NAME	MR	G	AST
GK	G. Donnarumma	6.7	0	0
RB	A. Hakimi	8.2	0	1
RCB	Marquinhos	6.8	0	0
LCB	S. Ramos	7.6	0	0
LB	J. Bernat	6.5	0	0
RCM	Á. Di María	6.9	0	1
RCM	G. Wijnaldum	9.2	1	1
CM	I. Gueye	8.5	0	0
LCM	M. Verratti	8.4	0	0
RW	L. Messi	7.2	0	0
ST	K. Mbappé	10.0	3	0
LW	Neymar Jr	8.1	0	1

Back Sort

PARIS SG L2 R2

SUMMARY POSSESSION SHOOTING PASSING DEFENDING GOALKEEPING

OVERALL POSITION

Goals	0	4
Assists	0	4
Shots	0	12
Shot Accuracy (%)	0	67
Passes	3	96
Pass Accuracy (%)	67	84
Dribbles	2	72
Dribble Success Rate (%)	100	93
Tackles	4	30
Tackle Success Rate (%)	25	40
Offsides	0	1
Fouls Committed	0	0
Possession Won	1	23
Possession Lost	0	15
Minutes Played vs Team Average	92	84
Distance Covered vs Team Average (km)	9.1	9.0
Distance Sprinted vs Team Average (km)	1.5	2.3

ruz. Haliyle bu oyun modunda köklü değişiklikler beklemek de hayalcilikten öte olmaz. Hele ki PES'in son halini görünce FIFA'nın kolay kolay sarsılmayacağı ortada. Parayı basanın en iyi kadroları kurduğu bir oyun modu asla ve asla ana oyun modu olmamalı. Rekabetçi oyun modlarında kullanıcılar eşit şartlar altında oynamalılar. Yok ille de böyle olacaksa o zaman eSpor olmaya çalışıyoruz diye palavralara girmeseler keşke.

Bu incelemeyi okuduğunuzda FUT'a giriş yapmak için zaten çok geç olacak. Herkes kadrosunu kurmuş ve ödüllerini toplamış bile. Sezon ödüllerini toplamak için de hayatınızdan kısıp FIFA'ya vermeniz gerekecek. Değmez arkadaşlar. Oyun kolu kırarsınız, para verdiğiniz oyundan ekstra zararlı çıkarsınız.

Volta, Pro Clubs ve diğer Modlar

İşte gerçek üvey evlat oyun modları bunlar. Kariyer modu çok geliştirilmiyor diye isyan eden arkadaşları Pro Clubs'a çağırmak istiyorum. Aslında ne kadar iyi durumda olduğunuzu bir görün. Gerçi FIFA 22 ile bu cephede bile birkaç minik düzeltme gördük, ama bir tane modcu tutsalar bir senede bundan çok daha fazlasına imza atar zaten.

Volta'yı yine biraz daha kenara ayırabiliriz. Neticede Alex Hunter'ın hikayesi bittiğinden beri senaryo modu burada dönüyor. Volta özellikle arkadaşlar arasında kısa maçlar yapmak için ideal bir oyun modu ve oldukça keyifli. Bana kalırsa burada gerçekten eSpor oluşturmalık bir potansiyel de var hatta ama EA Sports'un o adımı atmayacağını hepimiz biliyoruz artık. Altın yumurtlayan tavuk FUT'un başına bir felaket gelmedikçe diğer oyun modları kuru ekmek ve su ile beslenmeye devam edecek.



- Kaleciler karşı karşıya top kurtarıyor!
- HyperMotion teknolojisi ve 4,000 küsür yeni animasyon
- İnce yapay zekâ ayarları
- Yeni nesil konsollardaki kamera seçenekleri
- Detaylı maç sonu istatistikleri
- Müzikler

- Eski nesil konsollar ve PC yeni nesildeki geliştirmeleri tadına bakamıyor
- Kaleciler uzaktan gelen her şeyi yiyor
- FUT bildiğimiz gibi hala toksik
- 2-0 hala en tehlikeli skor :)

8



Son Karar

EA Sports daha iyisini yapana kadar ne yazık ki en iyisi yine bu işte. Rekabetin olmadığı ortamda bundan iyisini beklememek lazım.

TÜR: Spor | **DAĞITIM:** EA Sports | **GELİŞTİRİCİ:** EA Romania, EA Vancouver | **DİJİTAL İNDİRME:** 419 TL (Steam), 560 TL (PSN, XBL)







EVOLUTION 2



Türkiye bir bilgisayar mühendisi kaybetti, Amerika bir dinozor parkı yöneticisi kazandı…

Yazan: **Burcu Arabacı**

Yurt dışından teklif aldım arkadaşlar, tası tarağı toplayıp Amerika'ya gidiyorum. DFW, yani balık ve vahşi yaşam departmanı ile birlikte bazı kendini bilmezlerin (çok saygıdeğer matematikçi Ian Malcolm'un tüm uyarılarını kulak ardı ederek) sorumsuzca ürettiği ve yaşadıkları adadan kaçırmak suretiyle tüm dünyanın başına bela ettiği dinozorları koruma ve kontrol altına almak için çalışacağım. (Evet, sigorta yapıyorlar anne.)

Jurrassic World ekibinden aşina olduğumuz dinozor eğitmeni Owen Grady ve operasyon sorumlusu Claire Dearing eşliğinde dağ bayır gezip kanun dışı üreticiler tarafından kötü şartlarda tutulan ve kaçak avcılar tarafından avlanan dinozorcukları güvene alıyoruz öncelikle. Bu kısımlar biraz daha işi öğretmeye yönelik gibi. Şu telleri onaralım, buraya bir hastane kuralım, dinozorumuz hastalanmış hadi şu ilacı deneyelim gibi sürekli yönlendirmeler alıyorum ama bu canımı pek sıkmıyor. *(Aşı karşıtı dinozorlara denk gelmemişsin belli ki... -Can)* Zira ben de bu işte yeniyim; daha önce dinozor parkı yöneticiliği yapmadım, asıl işe girişmeden neyin nasıl yapıldığını öğrenmek güzel oluyor doğrusu. Fakat bu oryantasyon kısmı biraz daha yeni başlayanlara yönelik düzenlense iyi olurdu. Mesela kimse kalkıp da demiyor ki "Yalnız o alan T-Rex için biraz küçük oldu, strese girecek hayvan" ya da "Jurrasic Park otomatik araçlarının rayları normal yollarla kesişemiyor, ona bir dikkat et istersen" diye. Tellerin nasıl tamir edilebileceğini bile internetten bakmak zorunda kaldım, yıktırıp yenisini yaptırıyordum çünkü o güne kadar. Ondan sonra neden T-Rex'i restoranların önünden toplamak zorunda kalıyoruz? Canı çekmiş olabilir mi hayvancığın? Teller onarılıyorken ben de bir koşu şu tamircilerin üzerine sıkmalık barbekü sosu alıp geleyim diyen dinozorun sorumlusu ben miyim şimdi yani?

Senaryo modunda yeterince eğitim aldığıma göre artık asıl işim olan park yöneticiliğine geçebilirim. Amerika'yı dolaşarak dinozorları ıslah etmek fena bir iş değil ama sürekli benzer şeyleri yapmak insanı birazcık bayıyor. Neyse ki bu kısımlar pek uzun değil, proje bazlı işler. İki dinozora yuva yap, mamasını suyunu koy, hoop bir sonraki göreve. Görev sırasında yorumlar yapan bilim insanları monoton işimize biraz renk katıyorlar ama yapacağımız iş değişmediği için kendilerini dinlemek zorunda değiliz. Öyle mühim bir bilgi verdikleri de yok zaten. Cabot Finch diye bir PR sorumlusu var ki adam tam bir çizgi film kötüsü. Ben işleri yapacakmışım da o övgüleri toplayacakmış. Sen Indominus'un kafesinin önünden geçerken ben jeneratörlere mazot koymayı unutayım da gör gününü. Zaten kimse



Soslar ücretsiz mi acaba?





Dinozor meraklılarına kendini her türlü oynatıyor ama...

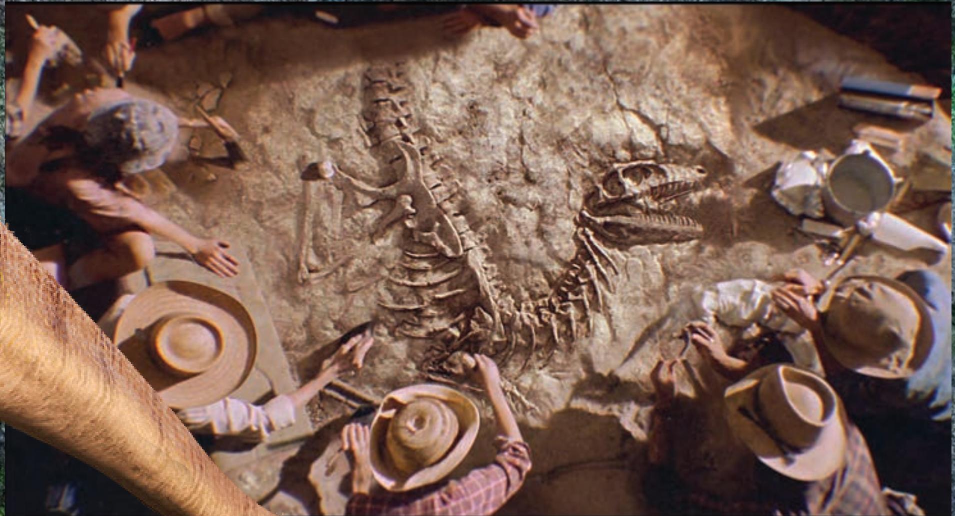
de niye unuttun diyemez, koca parkta her işten niye sadece bir kişi sorumlu anlamadım. İllaki bir şey unutulur yani. Şu jeneratörlerin mazotu azalınca bi' zahmet telefona mesaj falan gelsin. Yok, anca mazot bitiyor, tellere elektrik verilemiyor, patronun torunları mutfakta raptorla göz göze gelince öğreniyoruz olan biteni. Öte yandan parka yeni bir dinozor kafesi yaptıracağımız zaman da sürekli "Burada elektrik yok ha" diye bildiriyor. Biliyorum canım, biliyorum hayatım. Daha parkın o kısmını yapmadık çünkü, gelecek elektrik. Bu uyarı sistemlerine bir ayar çekilmesi lazım yoksa deli olacağım burada bir başıma. Hele ki kırmızı uyarı ikonlarını gösteren bir notifikasyon gelip, üstüne tıklayınca hiçbir şey göstermiyor ya... işte ona acayip tilt oluyorum. Müneccim miyim ben? İnsan gibi "Triceratops'lar sağlık ekibine kafa atıyor, Brontosaurus'un canı çok sıkkın" falan yazsanıza biz de bir çözüm üretelim deli dana gibi oradan oraya koşturmadan.

-Hiçbir masraftan kaçınmadık! -Yalanı söylüyorsun John Hammond!

Zaten yönetim ekranı tam bir kaos. Buna üç beş günlük oryantasyon yetmez, iki senelik yüksek lisans programı lazım. Ziyaretçilerin memnun edilmesi gerek ama ne istedikleri hiç anlaşılmıyor yönetim ekranından. Yemek yok diye isyan ediyorlar, restoran yapıyorum ama ne satarsak satalım zarar ediyor. Düşünün ki donut satıp zarar etmeyi başarabiliyoruz. Yahu giderler un ve şeker zaten, mekân bizim olduğuna göre kira derdi de yok. Nasıl zarar etmeyi başardığımızı anlatabilir misiniz bana? Hoş, tesislerin kâr-zarar durumu anlık değiştiği için bir an zarar ediyor görünürken iki saniye sonra paraları ayakkabı kutularına istifleyecek duruma gelebiliyor. Uzun süreli bir finans grafiği olmadığı için de ileriyi görmek zor. Buradan para kazanmak iyice deneme yanılma işine dönüyor bu yüzden. Bir de üstüne yönetim haritalarının tuhaf renk düzenleri tuz biber oluyor. Griden maviye, sonra da maviden beyaza dönen 3 renki sistem gereksiz yere kafa karıştırıyor. Ayrıca ben dinozor parkı yönetiyorum ya, Roller Coaster Tycoon değil burası! Dinozorlara gelelim!

Gelelim gelmesine de dinozorlara gelene kadar yapılması gereken çok iş var. Önce çeşitli arkeolojik kazılara katılınacak, oradan toplanan taşlardan, amberlerden DNA sentezlenecek. Ondan sonra kuluçka merkezinde dinozor yumurtaları üretilecek. Yumurtalardan genetiği iyi olanları seçilecek ve dinozorlar büyütülecek. Bunların hepsi dünya kadar vakit alıyor ve inanılmaz pahalıya geliyor; dinozorun hazırını alsak daha ucuz. Bu noktada işe aldığımız bilim insanlarının özellikleri çok önemli bir hal alıyor. Extraction, Synthesis, Research işlemlerinden birini %50 daha hızlı ya da daha ucuza yapabilen bilim insanları, vaktin ya da paranın kısıtlı olduğu durumlarda çok büyük avantaj sağlayabiliyor.

Kısıtlı para mı? Hani milyor dolarlar emrimize amadeydi? Tabii ki para bizim köpeğimiz olacak canım, ben farazi konuşuyorum. Yönetim bana "Al şu parayı, istediğin yere istediğin parkı kur" demeden önce simülasyonlarda kendimi biraz ispatlamam gerekiyor. Bu simülasyonlar arasında da 5 yıldızlı bir park inşa edebilmek için zamana





John Hammond'dan tavsiyeler

- Hiçbir masraftan kaçınmayın ama bilim insanlarını tutarken ince eleyip sık dokuyun. Özellikle araştırmaları hızlandıranları alın; vakit nakittir. Bir sürü alıp da boş boş oturtmayın, parkınız zarar ediyorsa kovun gitsin. Nasıl olsa yenisini alırsınız. Bir de lojistik yeteneği yüksek olanlar hem extraction'a yarıyor hem de müşterilerin işine yarayacak, yani para getirecek binaları tasarlamaya. Her 3 alanda da iyi olan bir bilim insanınız olsun ama bir gözünüz lojistikte olsun.
- Restoranlar, AVM'lerin ufak olanları kullanışlı olur. Büyüklerinin tek farkı selfi noktası, fışkiye gibi ilgi çekecek eklentilerden 3 taneden fazlasının konulabilmesi. Bu yaşıma geldim, fazlasının işe yaradığına şahit olmadım, zaten selfi de neymiş...
- Tüm önlemleri alın, güvenlik mühim. Jeneratörlerin mazotu bitip duruyor. Kendi enerjisini üretecek bir elektrik istasyonu ile parkı daha ucuza ve daha güvenli bir şekilde çalıştırabilirsiniz. Kafeslerin içinden geçen Jurrasic Tour, Gyrostation gibi cihazların sayısına dikkat edin. Hayvanlar çok fazla kişi görünce sinirleniyor, saldırıyor. Torunlarım biniyor o cihazlara, biraz dikkat!
- Genetik modifikasyonları es geçmeyin, teknoloji varsa kullanın. Mesela park korucularına saldırmayan iyi huylu T-Rex'ler, ikide bir hastalanıp durmayan Triceratops'lar yapın. Bazı park misafirleri oraya buraya saldıran hayvanlardan hoşlanıyor, onlardan da yapın ama dikkat edin. Sonra dava mava açıyorlar, parkımın adı çıkıyor güvenliksiz diye...
- Bazı dinozorlar birbirleriyle iyi geçiniyor; onları bir araya koyun oynasın beraber yavrucaklar. Çoğu etobur Compys'leri, otoburlar da Apatosaur'ları seviyor. Zaten Apatosaur'ları kim sevmez? Dr.Wu'ya ufacık bir tane yaptırayım da bahçede besleyeyim, keh keh...

Bu hayvan bana hiç güven telkin etmiyor, gözleri velfecri okuyor şu tipe bir bak



karşı yarışabileceğim Challenge modu ve eski yöneticilerin yaptığı hataları görüp aynı imkanlar bana verilse farklı bir sonuç alabilir miyim diye deneyebileceğim Kaos modu var. Oldukça güzel düşünülmüş ama pratikte biraz yetersiz kalmış bu modlar. Parkı sıfırdan inşa etmenin ötesine pek geçememiş, farklı olan tek şey Owen ve Claire eşliğinde başarısız olmuş Jurrassic World'ü yıkmak ve dinozorları doğal hayata kazandırmaktı -ki o başıma bela olmuş restoranları, alışveriş merkezlerini yıkarken şöyle bir keyiflendim doğrusu. Yine de gönül isterdi ki elektrikler kesilip T-Rex serbest kaldığı andan itibaren parkı devralalım ve bakalım o vaziyetten neleri kurtarabiliyoruz. Gerçi benzer bir senaryo başıma gelmedi değil. Siz siz olun, binalarınızı fırtınaya karşı dayanıklı hale getirin ve acil durum sığınaklarını anında aktifleştirin. Yoksa bir fırtına gelip saat gibi tıkır tıkır işleyen parkınızı bir çırpıda silip atabiliyor, parasızlıktan dinozorlarınızı satacak noktaya gelebiliyorsunuz. Tabii ki satmadım dinocuklarımı canım, aşkolsun. Yine de bir Brontosaurus'un kara borsada yaklaşık 60bin dolara satıldığını bilmekte fayda var, hani lazım olursa diye söylüyorum.

Siz de başınıza böyle abuk subuk şeyler geldiğinde ne yapacağınızı deneyerek öğrenmek istiyorsanız Challenge modlarının zorluk seviyesini ayarlayabilirsiniz. Tabii diyeceksiniz ki dinozor bakıcılığının kolayı zoru mu olur? Kolay modda raptorlar kedi gibi sevimli ve sırnaşık mı oluyor? Hayır, ne yazık ki, olsalar güzel olur. (Kedilerin raptor gibi kapı açtığı zorluk için ise bakınız: Bizim ev) Onun yerine havanın fırtınalı olma ihtimali, bilim insanlarının yetenek seviyesi ve parkı sabote etme ihtimalleri, çevresel değişikliklerin masrafları ve tabii ki en önemlisi başlangıçta sahip olduğumuz para gibi değişkenler var elimizde. Yani daha önce bahsetmiş olduğum para ve zaman kısıtlamaları burada devreye giriyor.

Aklınızı çelebildiysem esas konuya geleyim, açacağımız yeni dinozor parklarına yönetici lazım. İlginizi çeker mi? Ortam güzel, dinozorlar çeşitli, iş heyecanlı. Esnek çalışma saatleri de cabası...



- Dinozorların çeşitliliği
- Farklı oynanış modları
- Park misafirleriyle tek tek ugraşmak yerine kategorilerle ilgilenmek
- Jurrassic Park nostaljisi

—

- Yönetim ekranının karmaşıklığı
- Karakterler çok sığ, diyaloglar oyuna pek bir şey katmıyor
- Chaos modu senaryoları daha ilginç olabilirdi

7,5



Son Karar

Eksiklerine rağmen çok keyifli, lan Malcolm da olsa bu parka onay verirdi.

TÜR: Dinozor Bakıcılığı Simülasyonu | **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier Developments | **DİJİTAL İNDİRME:** 92TL (Steam), 599TL (PSN), 450TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+





Görevi iyi okumak lazım. Herkesi öldür demiyor bak, 3 tur hayatta kal diyor.

DISCIPLES: LIBERATION

Disciples? Bu sen misin?

GÖKER NURBEYLER

"Disciples değil ki bu?"
"Oyunun geçmiş oyunlarla alakası yok!"
"Bu iğrenç şey Disciples değil. Umarım alevlerde yanarlar!"
"Liberation'ın Reincarnation'dan iyi olduğunu düşünen aptaldır?"
"Grafikler mobilden apartma gibi. Rol yapmadan Ryo mu olurmuş?"
"Modernize bir Disciples 2 isterken bu geldi. Hem nerede lan cüceler?!"

Yukarıdaki çılgınlıklar Disciples:Liberation (D:L) ile ilgili muhtelif Metacritic yorumlarından.



Wotan, Mortis tarafından öldürüldükten sonra gündüz feneri gibi yığılmış garibim.

Vay arkadaş vay! Şimdi bir oyun düşünün. 20 küsür sene önce çıksın; ikinci oyunuyla sevenleri gözünde arşa çıksın, üçüncüyle dibe çakılsın. Hayranlar ise büyük umutlarla adam gibi bir devamını, hatta müthiş ikinci oyunun yeniden yapımını beklesin. Sonunda yeni bir oyun gelsin ama o oyun, bu beklenilen oyun olmasın. Nasıl yani? Disciples Liberation senaryosu, görselleri ve oyun tarzıyla efsane olmuş fantastik sıra tabanlı strateji Disciples 2 *(Strategy First)* ile aynı marka ismini taşıyor. Ancak bu oyun aslen bir *King's Bounty* & *Divinity* kırması olmayı hedeflemiş. Sonrasında fanatiklerinin nefret dolu söylemleri yukarıdaki gibi gırla. İnanıyorum ki oyunun adı başka bir şey olsaydı yorumların önemli bir kısmı değişebilirdi. Zaten ilk oyunlarla Liberation'un konusu arasında birkaç bin sene varken neden ateşle oynarsın ki Sayın Frima Studio? Peki, başıma bir şey gelmeyecekse Disciples serisini çok seven bir oyuncu olarak bunda da gayet eğlenceli vakit geçirdiğimi söyleyebilirim.

Seriyi yeniden başlatmak

Karşımızda King's Bounty'nin olmuş olması gereken oyun var. Hikâye ilgi çekici. Birkaç bin senelik fark nedeniyle ilk oyunlardaki karakterlere referans beklemeyin bu nedenle. Bir nevi reboot diyebiliriz.

D:L, savaş alanının *Heroes of Might & Magic (HoMM)* tipinde olduğu, haritada ise bir RYO edasında izometrik bakış açısıyla ilerlediğimiz, ilginç hikayesiyle 80 saat üzerinde oyun süresi vadeden bir RYO-Sıra Bazlı Strateji. Paralı askerimiz Avyanna (Avy), Nevendaar dünyasında ekmeğini ararken bizim verdiğimiz kararlar ile aslında kaderini çiziyor. Diğer gruplar (Undead, Legion of the Damned, Elven ve Empire) arasındaki itibarımız (reputation) oyun boyunca bol bol vereceğimiz kararlara bağlı. Bir grupla itibarımızın seviyelerine göre bina ve








birimlerini yapabiliyoruz.

Ana karakterimiz Avy kararlarımız ve seçtiğimiz diyaloglarla iyi veya kötüye meyledebilecek bir paralı asker. Biraz da hafif meşrep desem yalan olmaz: Avy nefes alan (veya almayan?!) her şeye yazabilme(!) özelliğine sahip. Hayır özel hayatına karışmak haddime değil de nasıl desem, sanki biraz fazla hızlı ve alakasız ilerliyor. İlk kez gördüğün Undead'e de yazma bir zahmet. Neyse özel hayatını çok deşmeden burada bırakalım.

Avy'nin üç ana koldan oluşan bir yetenek ağacı listesi var. Verdiğimiz puanlarla belirli yetenekleri aktifleştirebiliyor veya güçlendiriyoruz. Gruplardaki itibarımız burada da önemli. Örneğin kimi yetenekleri belirli gruplarla "honored" olmadan açamıyoruz. Buradan Avy'yi yakın menzil, büyü odaklı veya ortası bir karakter olarak geliştirebiliyoruz. Hiçbiri birbirinden aşırı güçlü değil. Ben menzilli olmaları ve görsel zevkim için büyü odaklı bir Avy geliştirdim.

Sıra beklemek mi? Hıh, onlar beni beklesin!

D:L haritasında yol almak gerçek zamanlı, yalnızca savaş ekranı sıra tabanlı. Yani düşman sırası beklemek yok; madenlerin çalınması da yok. Oyundaki tek kalemiz olan Ylian farklı bir boyutta olduğundan saldırı almıyor, madenler dışında bir kuşatma da yok. Haritada hareket halindeyken turlayan düşmanların dikkatini çekebiliyoruz. Ancak çok dibimize girmezlerse yürüyerek kaçabiliyoruz da. Bunlar hep daha çok diyalog ve daha çok savaşa vakit ayırmamız için alınmış cesur kararlar.

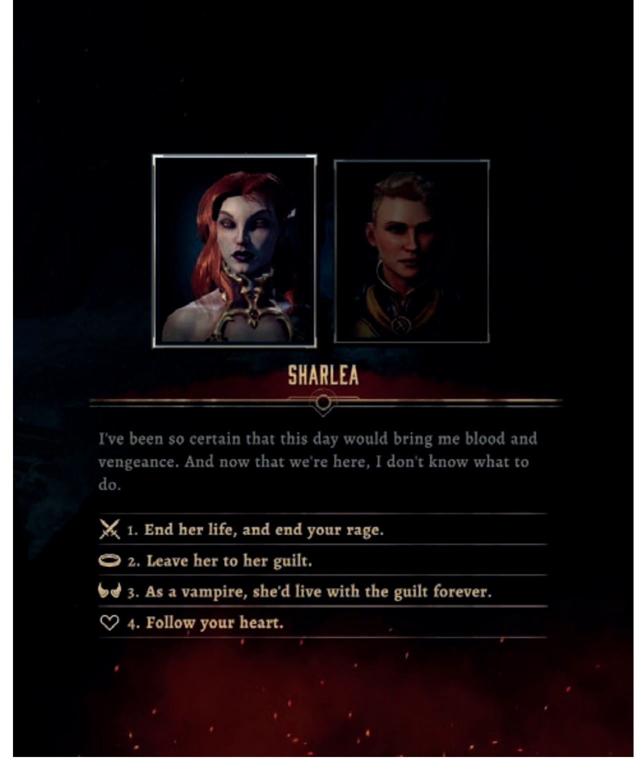
Topladığımız kaynaklarla Ylian'daki binaları (yeterli itibar seviyemiz varsa) yükseltiyor, birimlerimizi güçlendiren taşları birleştiriyor ve eşyaların seviyesini artırıyoruz. Eşyaları ve değerli taşları Avy dışında yoldaşlara ve standart birimlere de takabiliyoruz.

Macera esnasında yanımıza üç tip birim alabiliyoruz: Yoldaşlar hikâyede yeri bulunan, doğrudan diyalog halinde bulunduğumuz komutanlar. Savaş esnasında yanımıza ikisini alabiliyoruz. Bunlar arasında ortak geçmişi olanlar da var, birbirinden hazzetmeyenler de. Bu birimlerin duygu, düşüncelerini görmek veya kimi görevlerde ilerlemelerini sağlamak için arada bir Ylian'a dönerek kendileriyle konuşmakta fayda var. Bolca diyalogları var zaten. Bu birimleri ilgili görev tiplerinde yanınıza almanızın yanı sıra bazılarını tercih ediyor olacaksınız. Örneğin zincir iyileştirme ve saldırı menzili nedeniyle Corisandre, gıcık bir tip olsa da menzilli saldırıları ve öldürdükleri savaş sırasında Undead'e dönüştüğü için Ejamar favori karakterlerim oldu. Diğer birim tipi yine ismi cismi olan, görevler esnasında yanımıza alabileceğimiz ama yoldaşların aksine ölünce tamamen gidenler. Üçüncü tip ise standart birimler. Ölseler bile Ylian'dan yenisini yapıp hızlıca upgrade edip takıma ışınlıyoruz.









Diyalogların yanındaki ikonlar cevabın nereye gideceğini belirtiyor.

Birim üretirken de bekleme süresi yok, paranız konuşuyor. Ancak takımın sağlığı savaş sonrası düzelmiyor, ölen yoldaşlar düşük can ile diriliyor. Canı ve manayı doldurmak için ilgili çeşmelere uğruyoruz.

D:L'nin savaş yapısını beğendim. Yanımızda kimlerle savaşa gireceğimizin etkisi yalnızca görsel olmuyor, hikâye ve stratejik açıdan da önemli. D:L savaşlarının akranlarından bir diğer farkı savaş esnasında arka mevziiye birimler dikebilmemiz. Bu birimler sıraları gelince otomatik aksiyon alıyor ve durdurulamıyorlar. Buraya mevzilediğimiz birimler saldırı, buff/debuff'ları nedeniyle oldukça stratejik. Örneğin ben son vuruşu yaptıklarını undead'e döndürmesi nedeniyle arka hatta vampir tercih ettim. Bu sonradan katılan Undead'ler sonraki savaşa taşınmıyor; bu açıdan *HoMM*'dan farklı. Birim tasarımları açısından da mümkün mertebe *HoMM*'dan esinlenmemeye çalışmışlar.

"Yaralarını yalayacağım." -Herhangi bir manyak Succubus

D:L'de *HoMM*'larda veya *Disciples 1~3*'te olduğu gibi bir fraksiyon seçip geliştirmiyoruz. Senaryo boyunca yaptığımız seçimlerle diğer fraksiyonlarla diplomatik seviyemiz değişiyor ve buna göre (upgrade'lerini de yapınca) ilgili binalarını yapıyoruz. Yani Undead binasının yanına Empire kurmak mümkün. Hatta kalede yer kalmazsa kaldırıp (phase out) sonra geri getirmek de mümkün. Yan yana farklı fraksiyon binalarını yapabilmeyi de o fraksiyonların portalları gibi düşünebiliriz. Ylian'da biriken hammaddeleri belirli aralıklarla topluyor, diğer haritalara geçiyor, yoldaşlarımızla laflıyor, çöpçatanlıklarını yapıyor, aralarına nifak sokuyor, çeşitli bonuslar veren eşya ve kristallerimizi geliştiriyoruz. Haritaya döndüğümüzdeyse kafamıza estiği gibi dolaşıyor, bir sürü kişiyle konuşup görevleri alıyor, dönüm noktalarında kendi kararlarımızı veriyoruz. (Mini tüyo: Haritada WASD kullanın, oto-takipten daha efektif.)

Konuşmaların bir kısmı seslendirilmiş ancak dudak senkronizasyonu yok gibi. Gezdiğimiz yerler de ses ve görsel olarak olması gerektiği gibi. Verdiğimiz yanıt ve kararlar alacağımız görevlerden, kiminle dost veya düşman olacağımıza, ordu tipimizden hikâyenin gidişatına pek çok noktayı belirliyor. Yukarıda hammadde dedim: Hammadde toplamayı yük yap-














Konuşmalarımız D&D tadında seçeneklere sahip.

mayalım demişken bazıları fazla önemli, bazılarıysa çok anlamsız kalmış. Burada bir denge yok.

Savaş esnasında birimlere sağ tıklayarak aktif buff'larından savaşın gidişatına pek çok bilgiyi rakamlardan okuyabilirsiniz. Ancak ille de şart değil, zira arayüz hem yönetim hem de bilgilendirme açısından sade ve yeterli. Savaş haritaları çeşitli. Anlık debuff/buff'lar ve tuzaklarla farklılaşıyor. Yapılan saldırılar etrafı kasıp kavuruyor ama görsel olarak kalıcı olmuyor. Yok olan birimlerin veya büyülerin kalıntıları savaş alanında kalsa görsel olarak daha hoş olurmuş. Zayıf orduları otomatik yenme gibi bir konfor özelliği var. Ancak savaşlar 200% hızlandırılmış haliyle normalde olması gereken hıza ancak gelebiliyor. Birimleri savaşı kazanıyor olsanız bile savaş esnasında yapmaya çalışın; zira savaştan aldığınız yaralarla çıkıyorsunuz daha önce de dediğim gibi. Birimleri yakın tutmak teamwork bonusu kazandırmakla birlikte toplu (bölgesel veya kişiden kişiye atlayan) saldırılara açık hale getiriyor. İyi düşünülmüş bir özellik.

Yapay zekâ ortalama. Geniş savaş alanında sana yakın 3-4 kişiyle kapışırken arkadaki düşmanlar bazen çay demliyorlar. Yapay zekânın saldırıda menzilli önceliği var. Yem olarak bir Lesser Devil çağırırsanız okları oraya dönecektir. Uzun ömürlü değil ama size 1 turn kazandırabilir. Savaşlar esnasında bodoslama gitmek yerine görevin ne istediğini anlamak önemli. Host adlı karakteri mi dövmen lazım? Gidip etrafındaki 10 kişiyi tek tek indirmeye kasma. Görev senden bunu istemiyor ki? Host ince savaş kazanılıyor zaten.

Görev çeşitliliği güzel. Şu kadar adet X öldür yok. Cüzdanını çalan elfi bulup sadece çaldığını almak, tüm bölüğü başına yıkmak veya efendilik dersi vermek mümkün. Aç golemleri beslemek, bir dalak koleksiyoneri(?!) için dalak toplamak, turnuvalara katılmak, oyundaki mutlak güçlerle basit insanlar arasında köprü olmak... Görevler genelde ilgili çekici ve eğlenceli.

"Şimdi harekete geç, sonra pişman olursun." -Avyanna

Oyun betada ve ilk çıktığında ciddi bir bug ve glitch miktarına sahipti. Delirdikçe Can'a yazıp onu bunalttım, güzel oldu. Adam "Aynı yeri üçüncü kez oynasan ne komik olurdu şimdi ehe ehe" dedi. Dediği de oldu: Bir yamanın yakalayamadığı(!) bug nedeniyle 4 saatlik bir bölümü (betayı da sayarsanız 3. kez) oynayarak kriz geçirdim. Allah'tan topladılar oyunu. Yapımcılar hâlâ da geri bildirimlere hızlı tepki vermeye çalışıyorlar. Örneğin farklı zorluk modları yolda. Oyun betada *HoMM*'cular için bile zordu, mevcutta ise kolay gelecektir.

D:L hikâyeyi ön planda tutmaya çalışan bir sıra bazlı savaşlı taktik RYO, yok yok RYO bazlı taktik strateji. (Oyun türlerine bak çay demle.) Hikâye ve görevler için cidden çaba gösterilmiş. 270'den fazla görev, 50 birim ve 5 farklı oyun sonu mevcut. Müzik ve seslendirme bazen tekrara düşse de tatmin edici.

Saydığım standart bir *King's Bounty* veya *HoMM*'da olan, burada nötrlenmiş pek çok şey aslında oyunu hızlandırma, kalede ve yolda geçen süreyi hikâye ve savaşla geçirmek için atılmış adımlar. Bu oyun *Disciples 2* değil, olmaya da hiç niyeti olmamış. Yapımcılar *Disciples* evrenini kullanarak yeni bir seri oluşturmaya ve cesur adımlarla farklı olmaya çalışmış. *HoMM* tipi taktik strateji ve *Divinity* tipi RYO seven oyuncuları bir potada eritmeye çalışmış. Mükemmel değil ve bunun farkında. Ama türü sevenler ve yenilik arayanlar için kesinlikle eğlenceli.

TÜR: RYO-Taktik Strateji | **YAPIM:** Frima Studio | **DAĞITIM:** Kalypso | **YAŞ SINIRI:** 16+
FİYAT: 139 TL (Steam/ Epic Store), 415 YL (XBL) 529 TL (PSN Store)

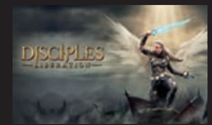
+

- Hikâye, diyalog seçenekleri ve RYO elementleri
- Sıra tabanlı oyunlardaki bekleme namına her şeyin kalkması
- Herkesi yen yerine amaç bazlı savaşlar
- Başarıya götüren farklı yollar ve sonlar
- Canlı, ilgi çekici dünya
- Önceki oyun senaryosunun pek bir anlamı kalmamış (Yeni başlayanlar için)

–

- Savaş hız seçenekleri yetersiz
- Yapay zekâ elden geçmeli, zorluk seçenekleri eklenmeli
- Multiplayer seçenekleri yetersiz
- Disciples 2 deği... (hadi canım?)
- Önceki oyun senaryosunun pek bir anlamı kalmamış (Eski Disciples'cılar için için)

7,5



Son Karar

Eski bir evrende, hikâye ve seçimlerimizi öne çıkaran cesur ve eğlenceli bir RYO-Strateji

Yazan: İpek Atam

Hoş geldin Sherlock, uzan şuraya biraz çocukluğuna inelim...

SHERLOCK HOLMES Chapter One

Dünyanın en ünlü ve havalı dedektifinin çocukluğunu ve gençliğini merak etmiş miydiniz hiç? Eh, ben pek etmemiştim doğrusu ama *Frogwares*, kendi oyunlarında yarattığı Sherlock karakterinin kökenini anlatmak istemiş, iyi de etmiş. *Frogwares*'in Sherlock serisi öyle pek başyapıt sayılmasa da türü sevenler için yeterince ilgi çekici olduğu ve kendi kitlesini oluşturduğu da bir gerçek. Serinin taze oyunu *Chapter One* da görsel olarak eski oyunlara göre çok daha güzel ve cilalı gözükse de çok büyük bir sıçrayış da beklemeyin diyeyim. Zaten firma oyun çıkmadan kısa süre önce AAA kalitesinde bir oyun beklenmemesi gerektiğini belirtmişti. Seride her zaman teknik kaliteden ziyade, yazım ve oynanış ön plana konmuş, oyuncunun kendisini dedektif gibi hissedebilmesi amaçlanmıştı -iyi ki de öyle. *Chapter One* da aynı çizgide devam ediyor.

Sherlock henüz 21 yaşında, annesinin yıllar önceki ölümüyle ilgili ayrıntıları hatırlayabilmek, olayı kendince aydınlatabilmek için çocukluğunun geçtiği Cordona adasına gidiyor. Henüz John Watson'la tanışmamış tabii ama yine de yalnız sayılmaz, çünkü yanında hayali arkadaşı Jonathan var. Böylece vaka çözerken yanımızda yorum yapan bir eşlikçi eksikliğini de hissetmemiş oluyoruz. Jon yalnızca bir eşlikçi değil, aynı zamanda Sherlock'un karakterinin görülmeyen taraflarını da yansıtıyor, bu açıdan hikâyede önemli bir yere sahip.

Frogwares, Sherlock'un genç halini oluştururken Dali, Einstein gibi deha kişiliklerden ve Sherlock Holmes kitaplarından ilham almış. "Sherlock'un gençliğinin hem kendi görmek istediğimiz gibi hem de oyunlarımızda yarattığımız Sherlock'a uygun olmasını istedik" demişler. Oyunda henüz dedektif olarak tanınmayan ama vaka çözmeye meraklı ve kendini kanıtlama peşinde olan bir Sherlock görüyoruz. Her zaman pragmatik, çözüme odaklı olan, duygusallığa izin vermeyen ve yalnızca mantığının sesini dinleyen Sherlock 21 yaşında da pek farklı değil. Ama annesi ve çocukluğuyla ilgili anıları canlandıkça eski oyunlara göre daha duygusal ve "insani" bir yanına da şahit oluyoruz.



3. Gözlü Dr. Bilal

Git biraz ada havası al iyi gelir

Seride ilk kez açık dünya formülü denenmiş, daha önceki oyunlarda alanımız haritada işaretli yerlerle sınırlıyken, şimdi insanın içini açan bir Akdeniz adası ayaklarımızın altında ve istediğimiz her yere gidebiliyoruz. Yapımcılar daha önce *Sinking City*'de yaptıkları açık dünya ve adres bulma sistemini olduğu gibi alıp *Sherlock Holmes Chapter One*'a da uygulamış. *Sinking City* oynayanlar şöyle bir





slx | ps5 | win



hatırlasın, şehir güzeldi belki ama boş hissettiriyordu; pek olmamıştı yani. Bu sefer *Frogwares* aynı hataya düşmemiş neyse ki. Hani öyle *GTA V, RDR 2* gibi bir açık dünya gelmesin aklınıza tabii ama yaşayan şehir havasını bayağı alabildim ben en azından. İnsanlar işinde gücünde ya da banklarda oturmuş dedikodu yapıyorlar, restoranlarda çay içiyorlar falan.

Cordona adasıysa o kadar güzel ki, bilemiyorum belki de Euro'nun artık göremediğimiz ufuklara doğru gittiği bu günlerde kendimi Yunanistan'ın bir adasında hissettirdiği için bana bu kadar güzel gelmiştir. Dar ara sokakları, geniş, bol heykelli meydanları, köprüleri ve ufak ayrıntılarıyla çok güzel bir "tarihi Avrupa şehri" karması oluşturmuşlar. Adanın köprülerle birbirine bağlanan 5 ayrı bölgesi var ve bu bölgelerin her biri farklılığını cidden hissettiriyor. İşçilerin yoğunlukta olduğu sanayi bölgesi ayrı, zenginlerin "Bugün hangi fincanda, hangi marka çayımı, malikanemin hangi odasında içsem?" diye dertten derde koştuğu elit bölge ayrı örneğin. Biraz önce ufak ayrıntılar yazmıştım, o ayrıntılar yapımcıları tebrik edecek cinsten olmuş. Bölgelere göre giyimi kuşamı, etnik kimliği değişen insanlar, duvarlardaki afişler, dükkanlar, tabelalar... Gece gündüz döngüsü de var ve ada gece çok daha güzel gözüküyor. Ay bu kadar anlatabiliyorum işte. Gidin Cordona'ya bir bilet alın siz iyisi mi. Özetle açık dünyası olmuş; güzel olmuş.

Cordona'yı yeteri kadar övdüm ama iç mekanlardan da bahsetmesem olmaz şimdi. Grafiklerin ve ayrıntı güzelliğinin tepe noktasına ulaştığı yerler iç mekanlar olmuş. Girdiğiniz evlerde, odalarda ayrıntılar o kadar güzel serpiştirilmiş ki, hayran hayran izledim her bir köşeyi. Tablolar, heykeller... Aha tablolar demişken, gerçek tablolarla da karşılaşıyorsunuz ayrıca.



Ama bence pek çatışmaya girme

Seride ilk kez denenen mekaniklerden bir diğeri de çatışma sekansları olmuş. Bakın bunu övemeyeceğim işte. Yani olmasa da olurmuş, hatta sanki daha iyi olurmuş. Neredeyse birbirinin aynısı olan mekanlarda, en sevmediğim oyun şeyi olan QTE'lerden (Quick Time Event) ve düşmanın belli noktalarına ateş etmekten ibaret birbirini tekrarlayan sıkıcı anlar silsilesi çünkü hepsi. Bir de amaç öldürmek değil, tutuklamak olduğu için yanlışlıkla kafaya sıkarsanız Sherlock pek sallamıyor ama Jon başlıyor söylenmeye (evet bir de Jon'un söylenmeleri var ama ona sonra geleceğim). Yani bu çatışmalar çok gereksiz ve keyifsiz olmuş ama neyse ki çok sık karşımıza çıkmıyorlar, yoksa güzelim oyun bok yoluna gidebilirdi. Yine de zevkler ve renkler tartışılmaz, çatışmaları sevecek olursanız açık dünyaya serpiştirilmiş Bandit's Lair'lere gidip bol bol adam tutuklayabilirsiniz.

Vakaları çözmek için başvurduğumuz karakter analizi, arşivlerde araştırma, kimyasal analiz, kılık değiştirme gibi serinin eski oyunlarından bildiğimiz yöntemlerse sizi genç bir Sherlock gibi hissettirmek için yerli yerinde duruyor. Ama size ne kadar özgürlük veriyor orası tartışılır. Kanıtları bulmak, doğru kıyafeti giyerek doğru kişiyle konuşmak, olayların sırasını takip edip suçluyu tahmin etmek oyuncuya bırakılmış olsa da suçluyu tahmin etmek dışında hepsinin çizgisel bir ilerleyişi var sonuçta. Olayların sırasını yanlış tahmin eder, arşivlerde alakasız şeyleri arar ya da yanlış insanlarla konuşursanız bunun tek götürüsü Jon'un sizi eleştirmesi oluyor. Vakalarda Jon'un istediği bonusları yaparsanız onu mutlu ediyorsunuz ama açıkçası bunun da oyunda elle tutulur bir sonucu yok, dolayısıyla

CORDONA

Oyun alanımız Cordona, Akdeniz'de kurgusal bir ada. Malta, Yunanistan ve Hindistan'dan ilham alınarak oluşturulmuş. Hatırı sayılır bir Türk nüfusu da bulunuyor. Özellikle adanın fakir bölgelerinde (şaşırdık mı, maalesef hayır) ve Old Town'da bol bol "Merhaba, seni görmek güzel, n'aber, kapa çeneni (!?)" gibi sözler duymaya hazır olun. Ayrıca "Geleneksel Kahve, Eski Kitapçı" gibi dükkân isimleri de var.





Seri köz ge... Tamam tamam yapmayacağım bunu.



Fazla mı karizmatik ne...



havada kalmış. Neyse, özgürlük diyordum. Suçladığınız kişi gerçek suçlu olmayabilir ve oyun bu konuda "Hayır yanıldın suçlu o değil!" falan demediği için (neyse ki onu demiyor) yeniden oynadığınızda farklı seçimler yapabilmeniz mümkün. Ama bu ne kadar yeniden oynanabilirlik sunabiliyor orası sizin takdiriniz, çünkü suçluyu seçtiğiniz vakalar sadece ana hikâyeyle ilgili olanlar ve sayıları pek fazla değil.

Bol bol vaka çöz, o da iyi gelir

Ana hikâye dışında adada gezdikçe dahil olduğunuz yan görev tadındaki vakaların sayısı oldukça yeterli, bunların dışında açık dünya klasiği olaraktan ıvır zıvır toplamacalar da var tabii, olmazsa olmaz. Vakaların her birinin aşırı ilgi çekici olduğunu ve iyi yazıldığını söyleyemem tabii. Çok sıradan, heyecan ve merak uyandırmayan vakalarla da karşılaşıyorsunuz ama genel olarak baktığımda pek de şikayetçi değilim. Adada gezindikçe Sherlock, Jon'la beraber yaptığı yaramazlıklara dair anıları da hatırlıyor, bunlar çok tatlı ve eğlenceli olmuş. Ana hikâye ise bu sefer büyük bir vakadan ziyade, geçmişe duygusal bir yolculuk tadında olmuş ve son ana kadar merak uyandırmayı başarıyor.

Sherlock'u bir önceki oyun *Devil's Daughter*'da da seslendiren Alex Jordan seslendirmiş yine. Ben başarılı buldum; belki İngiliz aksanını çok sevmemin de payı vardır ama. Animasyonlar *Devil's Daughter*'a göre daha gelişmiş ama *Sinking City*'den de hallice diyebilirim. Hâlâ biraz zamanın gerisinde yani, ayrıca diyaloglarda dudak senkronizasyonu da yok. Ama bunlar beni rahatsız etmiyor, girişte de yazdığım gibi bu AAA bir oyun değil sonuçta ve yapımcıların odaklandığı taraflar bunlar değil.

"İnsanlara inanmam, kanıtlara inanırım"

Sherlock Holmes Chapter One, serinin en başarılı oyunlarından biri olmuş diyebilirim rahatlıkla. Eski oyunların en güçlü yanları olan oynanış ve ilgi çekici vakalara, bu kez gezinmesi çok keyifli olan ve çok da güzel gözüken bir açık dünya da eklenmiş. Türkçe alt yazı seçeneğinin de olduğunu ve PS4 ve Xbox One'a da yıl sonuna kadar geleceğini belirteyim ayrıca.

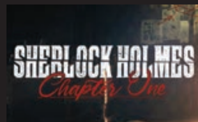


- Grafikler, iç ve dış mekân tasarımları çok şık
- Detaylar ve atmosfer harika
- Merak uyandırıcı ana hikâye
- Doyurucu yan vaka sayısı
- Jon karakteri hikâyeye iyi oturtulmuş
- Türkçe alt yazı

—

- Yeni çatışma mekaniği sıkıcı ve gereksiz
- Bazı vakalar merak uyandırmaktan uzak
- Yeniden oynanabilirlik pek yok

8



Son Karar

Sherlock Holmes serisinin en iyi oyunlarından biri olmuş. Sevenleri kaçırmasın.

TÜR: Dedektif, Açık Dünya, Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Frogwares | **FİYATI:** 199 TL (Steam), 429 TL (PSN) 299 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+







HEXTECH MAYHEM

A LEAGUE OF LEGENDS STORY™

Ay ben de bombalara karsi bos degilim galiba!

GÜLHİS CANPOLAT

Düt, düt, dım tıss, düdüt! Ay yoksa, düt, düdüt, dım tıss, düt müydü? Uzun süredir bir şeyleri platinlemeyi bu kadar umursamamıştım, kusura bakmayın. Ama insanın elindeki oyun mekanik açıdan basit, incelik açısından zorlayıcı olunca, üstelik bir de bu inceliği dayatmayınca…

Haydaaa! E oğlum ben ritimli platform oyununa hırslanmışım, birisi durdursun beni! Çabuk!

Riot Games onuncu yılını kutladığından beri ufkunu genişletmeye devam ediyor. Üstelik sadece oyunlar açısından da değil, nitekim *Arcane*'i izlemeyenimiz yoktur herhalde. Şu ana kadar tek bir oyun üzerinden varlığını sürdüren bir şirketin elinden bu kadar iyi iş çıkmasına hâlâ şaşıran varsa artık bir dursun yani.

Ben bu olaya arkalarında ne yapmak istediklerine karar verebilecekleri ve piyasayı yoklayabilecekleri koca bir on seneleri vardı gözüyle bakıyorum.

Bu sürecin yeni meyvelerinden birisi de *Hextech Mayhem*.







Patlat bir… Şey, ne istersen Ziggs'cim.

Kutusunda ne yazıyorsa o *Hextech Mayhem*. Yani hızlı tempolu, platformlu bir ritim oyunu. Çıkıyorsunuz, iniyorsunuz, bomba atıyorsunuz. Çıkı- İ- Bir dakika. Ay bomb- Çık diyorum bölüm sonu canavarına geldik!! ÇIK ÇIKSANA AY YOK İN İN!! KAÇ!

Hızlı derken, cidden hızlı yaa…

On saniyelik bir eğitim bölümünde öğreniyorsunuz. Ben ilk fareyle oynadım; sağ tık, orta tekerlek, sol tık. Ama ters gelince klavyedeki bütün tuşlara basmaya başladım, meğer oklarla da oynanıyormuş. Sonra ver elini Runeterra.

Oyunun kâğıtta çok janti görünen ama yarardan çok köstek olan tek özelliği burada devreye giriyor: Siz fareyi hareket ettirdiğiniz sürece oyun size klavye komutlarını göstermiyor. Abi faresini üç saniye rahat bırakıp sağa sola savurmayan bir oyuncu nerede görülmüş?!

Şu an eksik diyebileceğim bir bu var, bu da olsa bir eksiği olmayacak oyunun.

DAHA zor mu istemiştiniz? VAR!

Şimdi, ben dünyanın en iyi ritim oyunu tıktıklayıcısı değilim. Ama siz öylesinizdir belki diye *Hextech Mayhem* bize bir gizli zorluk seviyesi sunuyor: Kargaşa puanı!

Eğer eliniz el veriyorsa sizi pistteki ekstra balonları toplamaya ve Hextech kutularını patlatmaya alalım. Tabii bunu yaparken ritim komutlarını kaçırmamanız da lazım. Hatta bunu bir de boss'lu bölümlerde deneyin. Zor iş ya!

Zaten yenilmek çok mümkün değil *Hextech Mayhem*'de. Komutları üç dört kere art arda kaçırırsanız sizi geri atıyor. Eh, bu da puanınızı düşürüyor. Sonra benim gibi hırslanıyorsunuz oturduğunuz yerde.

Bazen oyunlar (her ne kadar benim gibi hırslanmaktan kendinizi alamasanız da) sadece eğlenmek için oynanmalıdır. Her oyunda dünyayı kurtarmanın alemi yok! Hem Ocak ayında mobile de gelmesi planlanıyormuş; eğlenceye oradan da devam edebileceğiz yani. Eğer Ziggs'in çatlak esprileri eşliğinde zıplamak ve bombalamak kulağa eğlenceli geliyorsa *Hextech Mayhem* sizi bolca eğlendirecektir.

Ama Ziggs'in kulağına gitmesin tabii, bozulur falan. Koca bir mucit yordle kendisi sonuçta.



- Kavraması çok basit
- Bölümlerin yeniden oynanabilirliği yüksek
- Türkçe desteği var ve Ziggs'in seslendirmesi çok keyifli
- Bölüm zorlukları gayet ayarlı artıyor
- Ocakta mobil versiyonu da geliyor!



- Zaman zaman hareketler ve müziğin değişimi arasındaki ilişki yeterli netlikte değil
- Patlamalar yön oklarının arkasında kalsa iyi olurmuş, önünü kapatabiliyor

7



Son Karar

Hani beyaz eşya sarılan baloncuklu bez gibi. Elinize düşmeyegörsün; pıt, pıt, pat, pat, bam, gü- Ay Ziggs'leşiyorum!

TÜR: Ritm / Platform | **YAPIM:** Choice Provisions | **DAĞITIM:** Riot Forge | **DİJİTAL İNDİRME:** 35 TL (Steam, Epic Store), 9.99$ (Nintendo eStore)
YAŞ SINIRI: 10+

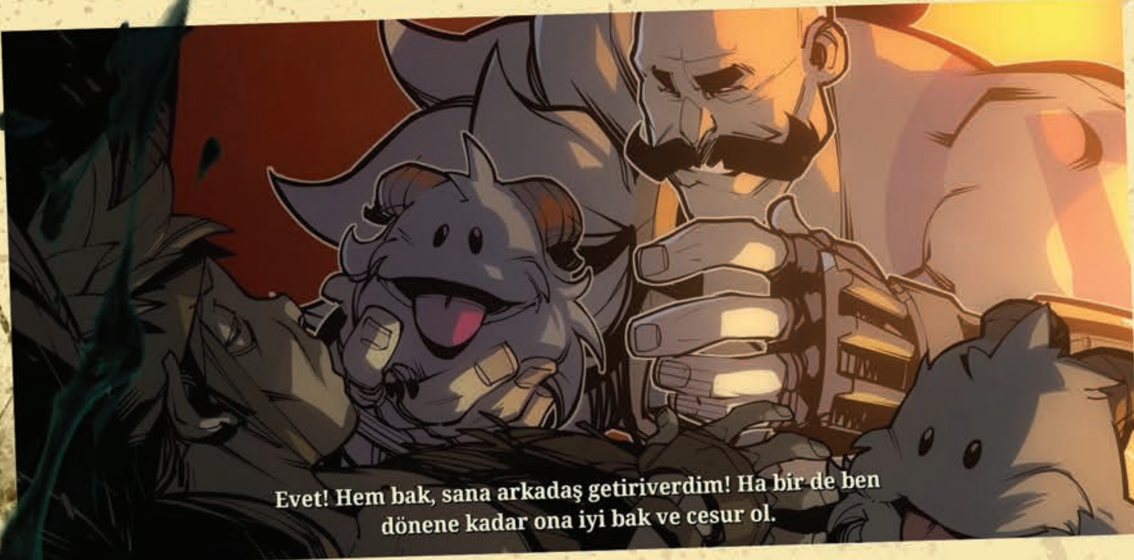



win
one | sw | xIs
ps4 | ps5

Yazan: Ali Sezgin

Dur, bir düşün!

RUINED KING
A LEAGUE OF LEGENDS STORY



Kasım ayında çıkan pek çok harika oyun ve film arasında işi gücü bırakıp kendimi League of Legends'a adayacağımı, *Arcane* ve *Ruined King*'in içinde boğulacağımı söyleseler kesinlikle inanmazdım. Asla uzun süreli bir LoL oyuncusu olamadım. Karakterlerle ilgili yazılan hikâyeleri çoğu zaman "gereğinden fazla" buldum. Bu ay Riot Games bana ne kadar da hatalı olduğumu gösterdi. *Dungeons and Dragons*'ın Faerûn'u ne kadar harika hikayelere gebeyse, Runeterra ile birlikte *League of Legends*'da da aynı harikulade hikayelerin anlatılması mümkün. Bunu cep telefonlarını adeta istila eden *Wild Rift*, Netflix'de gösterilen *Arcane* ve bu ay çıkan *Ruined King* fazlasıyla gösterdi.

Arcane bu kadar övgü toplamışken *Ruined King*'in olabilecek en iyi karakterlerle çıktığını söylemem yanlış olmaz. *Arcane* ile tanıştığımız teknoloji ve harikalar şehri Piltower'ı ardımızda bırakıp *Ruined King* ile tekinsiz ama bir o kadar da cezbedici Bilgewater'a giriş yapıyoruz. Oyunun isminden tahmin etmediyseniz hemen ilk sahnede zaten bizi Viego nam-ı diğer "Ruined King" karşılıyor. Viego'nun lakabını almasına

OGZ 170.indd 59 5.12.2021 00:44

neden olan “Ruination” felaketini de ucundan da olsa görüyoruz. Şunu söylemem gerekiyor ki “Ruination” olmasaydı ve Viego’nun gelişini müjdeleyen kara sis Bilgewater’a ulaşmasaydı bile bu şehirden harika hikayeler çıkabilirdi. Her sokak suçlular, katiller ve dolandırıcılarla doluyken buranın yaşayanlarının sokakta olaysızca gezebileceklerini inanın hayal edemiyorum.

Koridorlardan kaçış yok

Oyunda hepsi *League of Legends* karakterlerinden seçilmiş toplam altı oynanabilir karakter var. Hikâye Miss Fortune ve biraz da Illaoi ile başlasa da zaman içinde Viego’nun yarattığı devasa tehdide karşı kahramanlarımızın yolu ister istemez kesişiyor. *Ruined King* sıra tabanlı oynanan bir oyun. Yanı Bilgewater ve çevresindeki bölgelerde serbestçe gezerken, yanınıza yankesicinin biri geldiğinde hop diye asıl savaş ekranına geçiyoruz. Eğer *Final Fantasy* ve benzeri oyunları biraz olsun oynadıysanız zaten aşağı yukarı ne yapmanız gerektiğini biliyor olmalısınız. Takım içinde bir sinerji yaratmak ve özel yetenekleri doğru zamanlarda kullanmak gerekiyor. Oyunun benzerlerinden en önemli farkı koridor yeteneklerinde ortaya çıkıyor. LoL’den ilham alınarak oluşturulmuş üç tane koridor var ve bu koridorlar büyünün etkisini belirliyor. Hızlı Koridor’da özelliğinizi olabilecek en hızlı şekilde ama daha az etkiyle yapmak mümkün. Normal koridor yeteneğin beklenen hasarı, ortalama zamanda yapmasına imkân verirken, ağır koridor ise bolca hasarı ciddi bir zaman dezavantajı olarak sunuyor. Koridor seçiminiz, oyundaki saldırı sıranızı ve

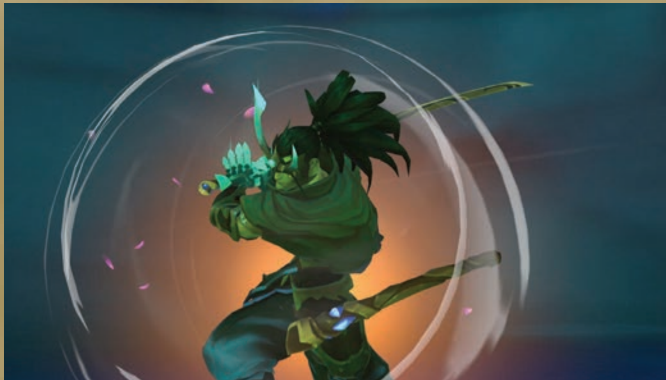




sonraki turda nereden başlayacağınızı da belirliyor. Yani Braum’un yeteneğini doğru kullanırsanız mesela, düşmanlarından hemen önce ikinci yeteneğini yapacak şekilde yerleşimini sağlamak mümkün oluyor. Bu sayede o büyük düşman darbesinden önce koruma sağlamak veya rakibi afallatmak gayet olası hale geliyor.

Koridor konsepti sayesinde oyun benzerlerindeki en güçlü büyüleri kim vuracak yarışı olmaktan çıkıp zamanlamanın, doğru planlamanın büyük önem kazandığı komplike bir ürüne dönüştürmüş. İşin tuzu biberi olarak bir de bütün koridorları kapsayan özel bölgeler var. Örneğin kritik atak veren bölgeye denk getirdiğiniz saldırıların çifte hasar vurma ihtimali belirgin bir şekilde artıyor. İyileştirmeden, az hasar almaya kadar bir sürü bölge var ki bunları düzgün kullanmazsanız özellikle bölüm sonu düşmanlarında çok ama çok zorlanmanız gayet mümkün. Utanarak söylüyo-

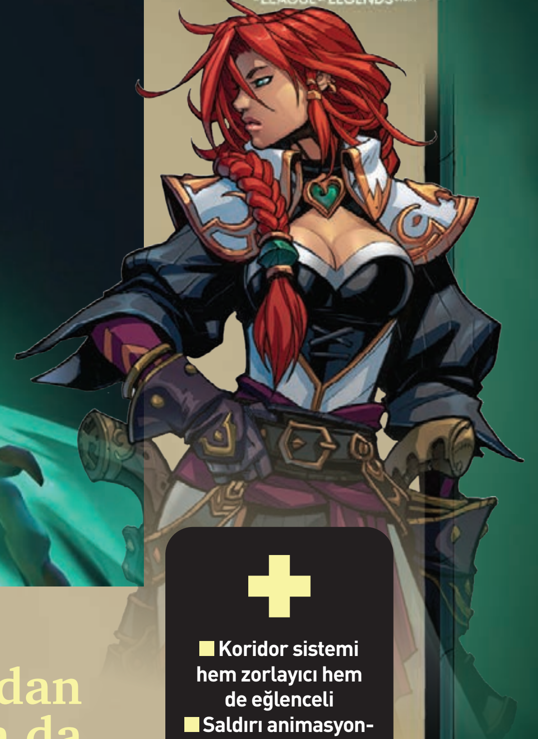
Oynanabilir olan tanıdık yüzler: Miss Fortune, Illaoi, Braum, Ahri, Yasuo, Pyke.





Dokunaçları iyi kullanmaya bakın. Bazı dövüşleri gerçekten dokunaç farkıyla kazandığım oldu.





League of Legends'ın koridor mantığından aldığı ilhamı Ruined King'in oynanışına da güzelce yansıtmış Riot Games...

rum ki, yıllanmış bir oyuncu olarak bile *Ruined King*'de kaybettiğim dövüşler yüzünden zorluk seviyesini düşürdüğüm çok fazla an oldu.

Her karakterin kendine ait özellikleri ve oyun tarzı var. Örneğin Braum aynı LoL'de olduğu gibi takım arkadaşlarına koruma sağlayıp rakiplerini zayıflatırken, Illaoi hem şifacı kimliğiyle öne çıkıyor hem de uzayan savaşlar esnasında büyüleriyle birlikte gelen dokunaçlarla ekstra koruma sağlayabiliyor. *League of Legends* oynayanların tanıyıp sevdikleri karakterlere yabancı hissetmemeleri için her şey yapılmış resmen.

Korsanlara karşı zombiler

Oyunun ana hikâyesi olabildiğince çizgisel ilerlemesine rağmen bir yandan da yapılabilecek çok sayıda yan aktivite var. Mini görevler, güçlü düşmanlara karşı yapılan kelle avcılığı falan derken farkında olmadan saatlerinizi oyuna gömebilirsiniz. Ruined King'de yan görevleri yapıp güçlenmek öyle aman aman kötü bir fikir sayılmaz çünkü dediğim gibi oyun gerçekten çok zorlayıcı olabiliyor. Biraz deneyim kazanıp yetenekleri ve karakterleri geliştirmek hiç kötü bir fikir değil. Daha da önemlisi yan görevlerden bazılarının biraz da şahsi yönleri var. Özellikle Yasuo ve Ahri gibi kısmen daha gizemli karakterlerin geçmişlerini ve karakterlerini daha iyi anlamak istiyorsanız bazı görevleri kesinlikle kaçırmak istemeyeceksiniz.

Gelişim demişken, oyunun MOBA türünden ilham aldığını gösteren bir diğer konu da eşyalar olmuş. Bu tarz oyunlarda genelde eşyalar sadece yetenek puanlarını etkilerken, *Ruined King*'de özellikle koridor yeteneklerinin kullanımını etkileyen çok sayıda eşyaya denk geldim. Toplam 6 oynanabilir karakter olsa da bunların tarzını değiştirerek uygun kompozisyonlar yaratmak gayet mümkün hale gelmiş.

Ne yalan söyleyeyim *Ruined king: A Leauge of Legends Story*'nin biraz asıl markadan nemalanan ve "Bakın bu oyunda Yasuo var" kafasında isimlerin arkasına sığınan bir oyun olmasını bekliyordum ama durum böyle olmadı. *Darkest Dungeon 2*'den çıkar çıkmaz en az onun kadar zorlayıcı bir sıra tabanlı strateji oyununa girmem ne kadar akıl karı oldu bilmiyorum ama şimdilik hiç şikayetçi değilim. İster *League of Legends*'a yıllarını vermiş veteran bir oyuncu olun isterseniz de benim gibi markaya yeni çıkan animasyon ve diğer ürünlerle ısınmaya başlayan bir acemi *Ruined King*'i zevkle oynayacağınıza eminim. Yeter ki kafa olarak *League of Legends*'ın hızlı koridorlarından çıkıp *Ruined King*'in biraz daha sabır ve planlama isteyen stratejik tarzına hazır olun.

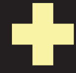
+

- Koridor sistemi hem zorlayıcı hem de eğlenceli
- Saldırı animasyonları ve özel saldırılar muhteşem
- Bilgewater'u keşfetmek çok eğlenceli
- 6 League of Legends karakterini daha yakından tanıma fırsatı

−

- Oyunun zorluk seviyesi tutarsız olabiliyor

8



RUINED KING

Son Karar

Ruined King sadece bir yan oyun değil kendi başına türünün önemli örneklerinden biri olmayı başarmış. Runeterra dünyası ilginizi çekiyorsa sakın kaçırmayın.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Airship Sydnicate | **DAĞITIM:** Riot Forge
DİJİTAL İNDİRME: 100 TL (Steam, Epic Games), 285TL (PSN), 220 TL (XBL),30€ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 10+

5

FORZA HORIZON 5

EN KEYİFLİ YOL HİKÂYESİ...

MERT GÖKHAN

Otomobillere olan tutkumun tam olarak ne zaman başladığını hatırlamıyorum. Fakat oyunlara olan tutkumun körüklenmesine *Need For Speed: Hot Pursuit*'in neden olduğuna eminim. O zamanlar bile dört tekerli canavarların hızlanmalarını izlemek bana müthiş keyif veriyordu. Yıllar boyunca da yarış oyunlarının her türlüsünü denemeyi kendime bir hobi ettim. Bu yüzdendir ki yarış oyunlarının "zirvesini" geride bıraktığına inanıyorum.

Bu durum kulağa her ne kadar kötü geliyor olsa da aslında bu türün daha steril hale gelmesine olanak sağladı. Yani her yıl birbirinden kötü yarış oyunları oynamak yerine 2-3 senede bir gelen olağanüstü oyunlara tanık oluyoruz. Eminim hepimiz *Blur 2*'yi ya da yeni bir *Flatout* oyununu istiyoruz fakat bu steril ortam sayesinde her şeyi muadillerinden çok daha iyi yapan *Forza Horizon 5* gibi oyunlara da kavuşma fırsatı buluyoruz.



Fren mesafesi

Forza Horizon 5'i (FH5) incelemeye başladığımı söylediğimde dostlarımın büyük bir kısmı oyunun *FH4*'ün benzeri gibi göründüğünü düşündüklerini söyledi. Aslında bu ifade çok da yanlış değil. Hatta bu noktada *FH5*'in aslında "makyaj operasyonu" görmüş bir *FH4* olduğunu söyleyebilirim. Yaşam döngüsünün ortasına doğru gelmeye başlayan *FH4*, bu güncelleme ile birlikte yeni nesle selam çakarak ideal ve nokta atışı değişimler geçirmiş. Fakat asıl büyük değişimin *Forza Horizon 6* ile gelebileceğine inanıyorum.

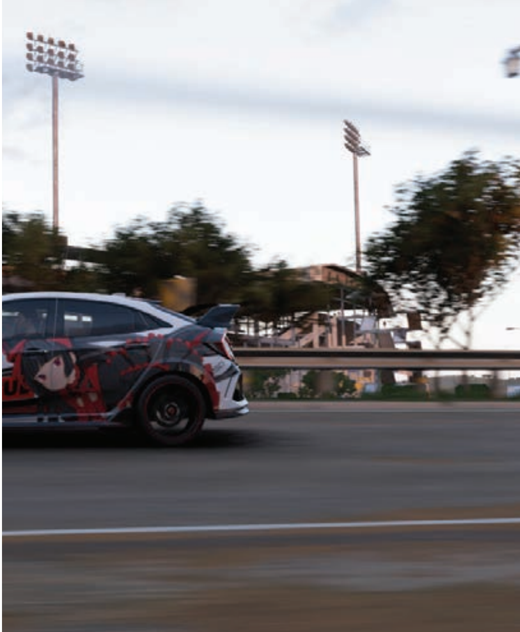
Peki nedir bu değişimler? Aslında en büyük değişim (sizin de bildiğiniz gibi) yeni lokasyonumuz Meksika. Birleşik Krallık'tan tam yüzde 50 oranında daha büyük olan bu haritada farklı farklı bölgeler bulabiliyorsunuz. Ve inanın bana haritanın bu büyüklüğünü kemiklerinize kadar hissedebiliyorsunuz. Meksika'da zaman geçirmeye alıştıkça Birleşik Krallık gözünüzde küçük bir kum havuzuna dönüşmeye başlıyor. Ciddiyim, *FH4*'ü tekrar denemek istediğinizde bu farkı net olarak hissedeceksiniz.



Günümüzde "açık dünya" dendiğinde artık hepimiz biraz tedirgin oluyoruz biliyorum. Fakat

FORZA HORIZON 5 ÇIKAR ÇIKMAZ YILIN OYUNU TARTIŞMALARININ FAVORİ ADAYLARINDAN OLDU BİLE...





Playground Games bu noktada da bizleri kırmamış. Devasa harita içerisinde yapabileceğiniz (birazdan çoğuna değineceğiz) pek çok etkinlik var. Haritanın her köşesinden yeni bir şeylerin fışkırıyor olması Meksika'yı bomboş bir haritadan, muhteşem bir oyun alanına dönüştürüyor. Zaten geliştiricinin de yapmak istediği şey bu hissi oyuncuya aktarabilmek.

Farklı farklı bölgelerden oluşan yeni haritamızda isterseniz yağmur ormanlarına dalarak eski Aztec mimarilerini inceleyebilir, aktif bir volkanın tepesine tırmanabilir, Baja'da tozu dumana katabilir ya da haritanın bir ucundan diğer ucuna giden 15 kilometrelik yolda hız testleri yapabilirsiniz. Açık dünyada aradığınız o özgürlük hissini çok ama çok iyi veriyor *Forza Horizon 5*. Hatta sadece bu yüzden bile görevlere ya da gitmek istediğim bölgelere asla hızlı seyahat kullanmadım yaklaşık 30 saatlik tecrübem boyunca. O yolu hissetmek, Meksika'yla bütünleşmek muhteşem bir his kesinlikle.

İyi bir dinleyici

"Müşteri her zaman haklıdır" felsefesi bana oldum olası yanlış gelmiştir. Fakat konu oyunlar olduğunda oyuncuları dinlemek ve buna göre hareket etmek hanenize kocaman bir artı yazdırıyor. Söz konusu kapsamlı "makyaj operasyonunda" bu yolu izleyen Playground Games, *FH4*'te göze batan tüm kırışıklıkları ütülemiş. Beni en çok etkileyen şey ise ses motorunun akıl almaz derecede geliştirilmiş olması.

Klasik bir otomobil hayranı olarak motor seslerine ciddi bir takıntım var. Fakat bu konuda hassas olmayan kişilerin bile



PETROLHEAD'İN FORZA HORİZON 5 ALIŞVERİŞ LİSTESİ!

Bu listede en hızlıları ya da en yakışıklıları değil, otomobil tutkunlarını memnun edecek araçları bulacaksınız.

McLaren 720S:
Aslında listedeki en şık otomobillerden biri 720S. Henüz drag yarışlarında kimseye kaybetmemiş olmasının yanı sıra, McLaren logolu bir otomobili listeye almamak ihanet olurdu.

DeLorean DMC12:
Dünyanın en kolay tanınan otomobillerden birini sadece açık artırma ile satın alabiliyorsunuz. Oyunun "sezonları" arasında yapacağınız görevlerle ücretsiz olarak gelecek model, bir performans canavarı olmasa da nostaljiyi iliklerinize kadar yaşatacak.

Hoonigan RS200:
Sadece 500.000 krediye açabileceğiniz bu Gymkhana modeli ile yapabileceğiniz şeylerin bir sınırı yok. Fakat listedeki tek Gymkhana modeli kendisi değil…







Honda Civic Type R:
Oyun içerisinde aldığım ilk Japon modelimi listeye eklemekten çekinmedim. Doğru modifikasyonlar ile kendisini bir sokak canavarına çevirebilirsiniz.

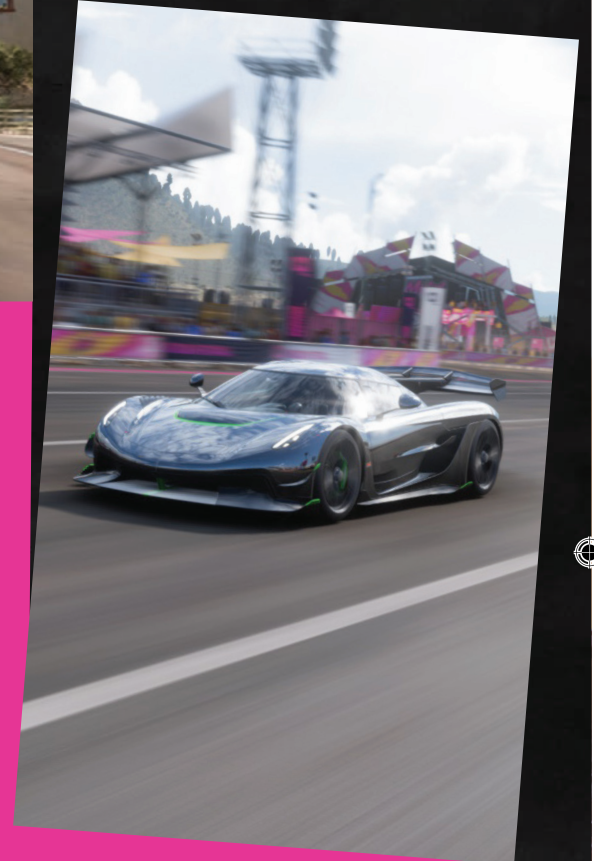
Nissan Skyline GT-R V-SPEC:
JDM tutkumuzun bir diğer ürünü olan GT-R'ın doğuşunda Transformers çizgi filminin önemli bir rol oynadığını biliyor muydunuz?

Mercedes-Benz AMG CLK Forza Edition:
Çark ile eriştiğim bir diğer klasik olan AMG CLK, Mercedes'in bir dönemler Ferrari'ye taş çıkartacak şıklıkta modeller ürettiğinin kanıtı.

Porsche 911 Rothsport Racing "Desert Flyer":
En performanslı Porsche modeli olmamasına rağmen oyunun fragmanını izlediğimden beri tutulduğum Alman, garajımda en çok kullandığım modeller arasında. Kendisini mutlaka, Baja'ya, adını aldığı çöllere çıkartmanız gerekiyor.







Koenigsegg Jesko:
Oyunun en uzun düzlüğünü birkaç dakika içerisinde geçebilen bir otomobil Jesko. Fiyatı biraz tuzlu olsa da 460 km/sa'i aşan hızı bir kere tattığınızda kendisinden ayrılamıyorsunuz.

Ford "Hoonicorn" Mustang:
Bir görevle birlikte alabileceğiniz bu spesifik araç, Gymkhana modelleri arasındaki en çılgını. RS200'in yaptığı her şeyi 11. seviyeye taşıyan canavar, süper otomobillere taş çıkartıyor.

Lamborghini Sesto Elemento Forza Edition:
Standart Sesto Elemento'yu bir adım öteye çıkartan bu spesifik modele ben de bir çark sayesinde ulaştım. Fakat oyun içerisinde kullanabileceğiniz en çılgın şeylerden biri olabilir kendisi.



Görsellik aklınızı alacak



farkında olmadan etkilendiği bir durum bu. Örneğin oyunda kullandığınız otomobillerin tamamının sesi aynı olursa, siz o an aktif olarak fark etmeseniz bile oyundan kısa sürede sıkılmaya başlamanıza neden olabilir. *Forza Horizon 4*'te de en çok canımı sıkan şey bu olmuştu açıkçası. Hatta bildiğim kadarıyla büyük eleştiriler aldı bu konuda geliştirici ekip. Otomobillerin tamamı aynı sesi çıkartmıyor olsa da motor ve ambiyans sesleri boğuk ve yetersiz kalıyordu. *FH5*'te ise bu durum baştan aşağı değiştirilmiş. İnanılmaz bir detay var artık tüm otomobillerin motor seslerinde. Hibrit destekli motorların elektrikli motor tınısını, süperşarjın sesini, turbonun nefes alıp verişini oyunu kulaklık takmadan oynasanız bile duyabiliyorsunuz. Hatta eğer oyunu kabin kamerasına alırsanız bu hazzı iliklerinize kadar yaşayabilirsiniz.

Kabin demişken, yaşam alanlarının eskisinden çok daha detaylı olduğunu söylemekte fayda var. Bindiğiniz her aracın kabini yine bire bir modellendiği gibi özel animasyonlarla da desteklenmiş. Örneğin Dodge Viper'ın redline'ına ulaşması ile birlikte ana ekranında beliren kaplan simgesi aklımı oynatmama neden oluyordu. Aynı şey Ferrari ve McLaren modellerinin direksiyon üzerinde bulunan devir sayaçları için de geçerli. Hatta Koenigsegg Jesko'nun gyro'lu dijital gösterge panelini bile yapmış adamlar, akıl alır gibi değil.

Simülasyon arayan Assetto Corsa'ya gitsin!

Bu inanılmaz detay seviyesi elbette oyunun geri kalan kısmına da işlenmiş. Yine de Forza Horizon 5'i standart bir simülasyon olarak değerlendirmek imkânsız. İşte bu noktada da Forza serisinin yeni yeni kazanmaya başladığı arcade yönünü görüyoruz.

Simülasyon tipi yarış oyunları eskisi kadar ilgi görmüyor ve Playground Games bunun farkında. Bu sebeple her iki tarafı da memnun edecek çok tatlı bir nokta bulmayı başarmış geliştirici. Oyunu saf bir simülasyon olarak oynamak isteyenler yarışlara ve otomobillere odaklanırken, canı sıkıldığında eğlenmek isteyenler yeni görev tiplerine dahil olabiliyor. Örneğin bir Battle Royale modu olan Eliminator yine oyun içerisinde sizleri bekliyor. Ya da isterseniz Forza Arcade üzerinden farklı farklı görevler sunan bir turnuvaya da katılabilirsiniz.

Oyunun ana görevleri yine "festival" temalı. Yani yapmanız gereken görevleri tamamladığınızda festivalin o bölgesi büyüyerek bir ana alan haline geliyor. İçerisinde üç ya da dört adet görev bulunduran altı ana görevimiz var oyunda. Bunların en sonunda ise bir nevi "boss" savaşı olarak nitelendirilebilecek devasa yarışlar mevcut. Fakat ben bu yarışlara bir türlü alışamadım.

Aslında tüm haritayı baştan aşağıya gezme fikri kulağa oldukça eğlenceli geliyor. İlk devasa yarışımı yaptığımda da çevrenin değişimi ve atmosfer beni çok etkiledi. Çünkü bu yarışlarda tüm Meksika'yı baştan sona dolanmanız gerekiyor. Bu da çamurlu yollardan asfalta, ormanlara hatta dağlara uzanan bir yolculuk anlamına geliyor. Fakat bu yarışlar







kâğıt üzerinde iyi görünse de yaklaşık 25 dakika sürdüklerinden bir noktada beyninizi yorar hale geliyorlar. İkinci, üçüncü devasa yarışta artık "Yeter yahu!" moduna giriveriyorsunuz.

Devasa bir yarışta sürekli pozisyonların değişmesi heyecanı arttıracak tek etken olabilirdi. Fakat yapay zekâ konusunda da sınıfta kalmış *Forza Horizon 5*. En üst zorluk seviyesinde oynamama rağmen birkaç yarış dışında ikinci kez denediğim bir yarış olmadı. Hatta uzun yarışlarda oldukça ilginç bir şey fark ettim. Normal şartlar altında bu denli uzun yarışlarda sıralamalar arasında kopmalar olabilir. Örneğin ilk 4 araç ile son 6 araç arasında geniş bir boşluk oluşur ilerledikçe. Fakat birinci sıraya oturursanız yarışın sonuna kadar arkanızda kalan botların tek bir sıra halinde peşinizden geldiğini görüyorsunuz. Hepsi aynı hattı takip ettiği gibi birbirini geçme çabasına bile girmiyor gibi görünüyor.

Yine de bunun gelecek bir güncelleme ile kısa sürede düzeltileceğine inanıyorum. Fakat şimdilik çevrimiçi yarışlar tek tercihiniz olabilir rekabetçi yarış anlamında. Buna rağmen çoklu oyuncu kısmı da pek stabil çalışmıyor şimdilik. Arkadaşlarımla birkaç yarış yapma fırsatı bulduk fakat özellikle Arcade modunda sık sık kopmalar ve oyunun kendini kapatması gibi ilginç şeylerle baş başa kaldım diyebilirim.

Gelelim bu görevlerin en tatlı yanı olan "Horizon Hikâyeleri" kısmına. Bir nevi yan görev olan bu hikayeler, *Forza Horizon 4*'tekine nazaran biraz daha geliştirilmiş. Tamamı Meksika'ya özel görevler oldukça eğlenceli ve hikâyeye renk katan eklemeler olmuş. Örneğin Vocho isimli görevde oyunda sadece bu görevde bulabileceğiniz bir Volkswagen Beetle'a kavuşabilirsiniz. Görev boyunca seçtiğiniz rotalar da bu Beetle'ın son haline etki ediyor. Ya da isterseniz Meksika'nın meşhur güreş sahnesinin bir konuğu olabilirsiniz. Yani ana görevlerden sıkıldığınız an imdadınıza yetişiyor hikâyeler.

Aynı şekilde "Kayıp Araçlar" geleneği de devam ediyor. Meksika'nın dört bir yanında bulabileceğiniz ahırlardan, spesifik modelleri çıkartabiliyorsunuz. Bu da benim için adeta bir hobiye dönüştü kısa süre içerisinde zira bulduğunuz araçların tamamı birer klasik. Otomobil dünyasının olmazsa olmazı bazı modeller sadece buradan elde edilebiliyor.

Meksika'nın güneşi

Kısacası Meksika sınırları size muazzam bir atmosfer ve ambiyans sunuyor. Yine harita üzerinde ciddi eksikliğini hissettiğim şeylerden biri büyük şehirler oldu. Bu devasa haritada sadece bir adet büyük şehir mevcut. Sizi bilmiyorum ama ben Meksika'nın kalabalık şehirlerinin ara sokaklarında yarışmayı da isterdim.

Çünkü zaman zaman *NFS: Underground* oynadığım günlere götürdü beni *Forza Horizon 5*.

Yine aracın her parçasını değiştirebiliyor olmamız büyük bir avantaj kesinlikle. Hatta bunu yarışlardan önce ayarlayabiliyor olmak da size taktiksel bir avantaj veriyor. Daha önce yarıştığınız bir pistte yarışmadan önce süspansiyonlarınızı ayarlamak kesinlikle önemli. Yine aracınızı bir süper otomobile çevirebilecek güncellemeler de mevcut oyunda. Hazır ayarları araçlarınıza yüklemek içinse biraz fazla para ödemeniz gerekiyor. Yalnız unutmayın, bu değişimler araçların tüm dengesini bozuyor genellikle.

Sürüş mekanikleri ise her zamankinden çok daha oturaklı. El freni ile rahatça dönebildiğiniz virajları unutun zira *Forza Horizon 5*'te blokaj yemeniz içten bile değil. El frenini çektiğiniz anda arka lastikleriniz kitleniyor ve başınıza bela almış oluyorsunuz. Eskisine nazaran daha simülasyon gibi hissettiren bu sürüşü şahsen ben çok beğendim. Özellikle gece vakti sürüşler inanılmaz derecede atmosferik hale geliyor.

Gece demişken takıldığım bir soruna daha değineyim. *Forza Horizon 5*'te gece-gündüz döngüsü olduğu için sürekli bir hareket halinde hissediyorsunuz. Fakat bunu manuel olarak değiştirme şansınız yok. Örneğin ben bu atmosferik gece sürüşlerini sık sık gerçekleştirmek







Oyunun büyük kısmını anime suratlı Civic Type R'ım ile oynadım



Ölüme gidelim dedin de mazot mu yok dedik?





Paranın satın alamadığı güzelliklerden

istiyorum. Fakat bunun için gece olmasını beklemem gerek. Bir de sanırım gece oldukça çabuk bitiyor oyun içerisinde.

Koleksiyoncu

Forza Horizon 4'te de olduğu gibi muhteşem bir otomobil listesine sahip FH5. Modern hiper otomobillerden tutun, klasik ralli modellerine kadar her türlü spesifik aracı listede bulabilirsiniz. Japon klasiklerle doldurduğum garajımda şu anda 100'den fazla araç olmasına rağmen açmadığım yüzlerce araç daha mevcut. Serinin otomobil ve para kazanımı konusunda da elinin bollaştığını görebiliyorsunuz.

Zaten elinin de bollaşması gerekiyor çünkü Meksika'da ev sahibi olabilmek mümkün. Bu evlerin fiyatları 7 milyondan 15 milyon krediye kadar değişiyor. Bir ışınlanma noktası olarak kullanabileceğiniz evlerinizden karakterinizi değiştirme fırsatınız da var. Kişiselleştirme anlamında da seçenekler bir hayli artmış. Hatta isterseniz karakterinize protez kol ya da bacak bile takabiliyorsunuz.

Oyunu PC üzerinden gamepad'imle ve Türkçe alt yazılarla oynadım. Bildiğiniz üzere pek temiz bir çıkış yapamadı PC üzerinde *Forza Horizon 5*. Oynadığım süre boyunca sık sık bug'larla karşılaştım fakat oyunu açma konusunda bir sıkıntı yaşamadım diyebilirim. Özellikle aracın bir anda hızsız kalması aşırı rahatsız edici bir durum. 250 km/sa hızla otobanda ilerlerken bir anda tüm ivmenizi kaybedip durmanız zaten mantık çerçevesinde değil. İncelemeyi yazdığım esnada gelen bildirime göre bu sorunları düzeltmesini beklediğimiz hotfix, bir hafta daha ertelenmiş. Yani bir süre daha sık sık kopma ve oyunu etkileyen bug göreceğiz gibi.

Türkçe alt yazıysa ortalamanın biraz altında kalmış. Yanlış çeviri kaynaklı anlatım bozuklukları gibi sorunlarla karşılaştım. Yine de çok göze batan ciddi bir problem değil bu. Bir diğer sorun da (en azından benim için) radyolar oldu. Uzun oyun seanslarında çok çabuk tekrara düşüyor şarkılar. Ayrıca tüm playlist'i beğendiğimi de söyleyemeyeceğim. Tabii ki zevkler ve renkler meselesi ama isterseniz size şuraya kendi elceğizlerim ile hazırladığım Spotify listemi bırakıyorum. Bangır bangır. https://spoti.fi/3HuOu9l

Son Söz

Bitirmeden oyunun "sezon" sistemine de değinmek istiyorum. Yeni gelen bu sistemle her hafta yeni bir mevsimi oynayacağız gibi görünüyor. Yazıyı yazdığım esnada Islak Mevsim devredeydi. Her sezon içerisinde yapmanız gereken görevler ve bu görevler karşılığında alabileceğiniz ödüller bulunuyor. Hatta DeLorean bebeğimi de bu sayede elde edebildim. Bu da tüm görevleri bitirmiş olsanız bile yapacak yeni şeyler için Forza'ya dönebilmenize neden olacaktır diye düşünüyorum.

Forza Horizon 5, şu anda oynayabileceğiniz en iyi yarış oyunu. Hem otomobil tutkunlarına hem de her türlü oyuncuya hitap edebilen *Forza Horizon 5*'in, Xbox Game Pass kapsamında olması da hanesine kocaman bir artı daha yazdırıyor. Yılın oyunu tartışmalarına kolayca girebilecek *FH5*, günün tüm yorgunluğunu omuzlarınızdan alacaktır. Şimdi izninizle, ben Meksika'ya geri dönüyorum.



- Olağanüstü görsellik
- Muhteşem ses motoru
- Sürüş dinamikleri iyileştirilmiş
- Meksika'da yapılacak şey çok
- Her şey ÇOK GÜZEL

–

- Türkçe çevirideki ufak sıkıntılar
- Bug'lar hala can sıkıyor
- Yapay zekânın biraz daha güçlendirilmesi gerek

9



Son Karar

Yılın en iyi oyunlarından birini kaçırmak istemezsiniz değil mi?

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Playground Games | **DAĞITIM:** Microsoft Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL (Xbox Series X/S, PC), Gamepass'e dahil





POKÉMON™ BRILLIANT DIAMOND SHINING PEARL

OĞUZ ERDOĞAN

Sinnoh'un ayazı pistir...

Video oyunları tarihinin en muhafazakâr serisi Pokémon olabilir. 1996 yılında Pocket Monsters ile başlayan serüven 2021 yılına geldiğimizde halen devam ediyor ve değişen özellik sayısı bir elin parmağını geçmez. Görsel olan gelişmelerden bahsetmiyorum; oyun mekanikleri "taş, kâğıt, makas" şeklinde ilerlemeye devam ediyor. Saldırı çeşitleri, göz göze geldiğiniz şortlu çocuklarla horoz dövüşleri dahil her şey hâlâ karşımıza çıkıyor. Bu zamana kadar bütün ana seri Pokémon oyunlarını yapan Game Freak, bu kez *Pokémon Brilliant Diamond ve Shining Pearl* ile kenara çekilip, yapımcılığı ILCA'ya devretmiş. Ancak oyun yine bildiğimiz gibi, sizi şaşırtacak hiçbir şey yok.

Yapımcı firmanın değişmesi beni biraz heyecanlandırmıştı çünkü ilk defa bu rutinliğin dışında bir oyun görecektik. Her ne kadar Sinnoh bölgesinin yeniden yapımı da olsa net bir farklılık olabilirdi. Ancak ILCA belki kendilerine gelen taleplerden de ötürü hiç risk almamış. Ufak tefek değişiklikler ve hayatı kolaylaştıran birkaç güzellik dışında Pokémon sistemi aynen korunmuş. Tabii bu kötü bir şey değil. Zaten her Pokémon oyununun milyonlar satması ve rekorlar kırması da bu formülün başarısını gösteriyor. Ayrıca benim gibi çok sayıda oyuncu da konfor alanından çıkıp yeni bir şeyler deneme konusunda biraz çekimser kalabilir. O yüzden sıradaki oyun olan *Legends: Arceus*'a kadar büyük bir değişiklik beklemeyin derim.

Underground PokéRap

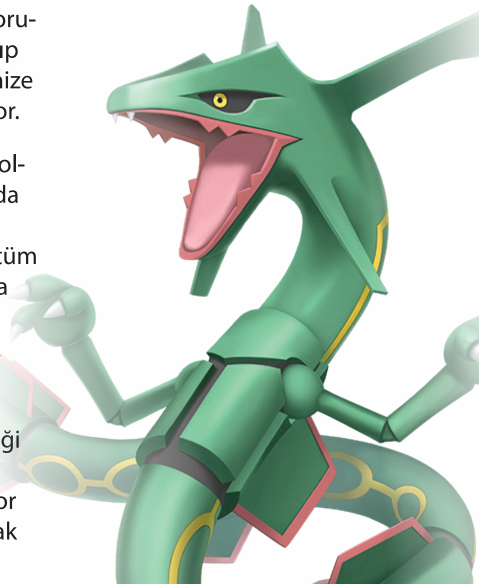
Sinnoh bölgesinin en güzel kısmı bence yer altı dünyası. Hatta öyle ki normal hikâyeyi, Team Galactic'i durdurmayı, şampiyon olmayı bir kenara bırakıp yer altında nadir Pokémon aramak bir noktadan sonra daha önemli bir hale geliyor. Orijinal *Diamond, Pearl, Platinum* oyunlarında da bu yer altı



kısımları vardı. Ancak bu yeni sürümde Pokémonları dışarda gezerken de görebildiğimiz için çok ayrı bir atmosfer kazanmış. Üstüne oyundaki en eğlenceli mini oyun olan kazı yapma da korununca yer altında tüm mağaraları açıp envaiçeşit Pokémon arasında kendinize bir ekip kurmak epey eğlenceli oluyor.

Tam Çimen Gym'i sırasında girip bolca araştırma yaptığım bu mağaralarda favori Pokémonlarımdan Scyther›ı bulmak yüzümde bir tebessüme ve tüm salonu tekleyecek bir hava saldırısına yol açtı. İşin en güzel yanlarından biri de artık Pokémonlarınızı kasmak isterseniz bu tüneller her zaman son kazandığınız Gym ile doğru orantılı şekilde güçleniyor. Öyle ki oyun bittiği zaman mağaralardaki Pokémonların seviyeleri 60-65 arasında gidip geliyor ve oyun sonrası periyoda hazırlanmak

Legends: Arceus'a hazırlık turları...



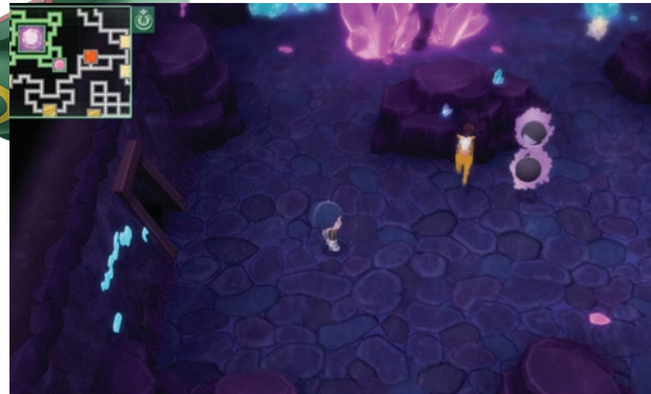
için harika bir deneyim merkezi haline geliyor. Elite 4 + şampiyonun ikinci seferde ne kadar zor olduğunu düşününce burada sıkı bir antrenman yapmak elinizi çok rahatlatacaktır.

Çimen, su, ateş, çöl gibi atmosferlere sahip bu mağaraların her birinde kendine has Pokémonlar yer alıyor. Bazı şehirlerin kendine has yer altı haritaları olduğu için her şehirde bir aşağıya inip ne var ne yok diye bakmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Örneğin Snowpoint City'nin tam altı adeta bir buz cenneti, Celestic Town'ın altında ise bolca hayalet & psişik Pokémon sizleri bekliyor. Bu yer altı dünyasında kendinize gizli bir sığınak yapıp, madenlerden topladığınız heykellerle içeriyi süsleyebilirsiniz. Bu heykeller ayrıca yer altı dünyasında karşınıza çıkacak yeni Pokémonların ihtimallerini de yükseltiyor. Örneğin bir Gyarados heykeli bulursanız su Pokémonu sayısında hafif bir artış meydana gelecek, tavsiyem Garchomp heykeliyle oldukça güçlü Ejder tipi Pokémonları bulma ihtimalinizi yükseltmeniz.

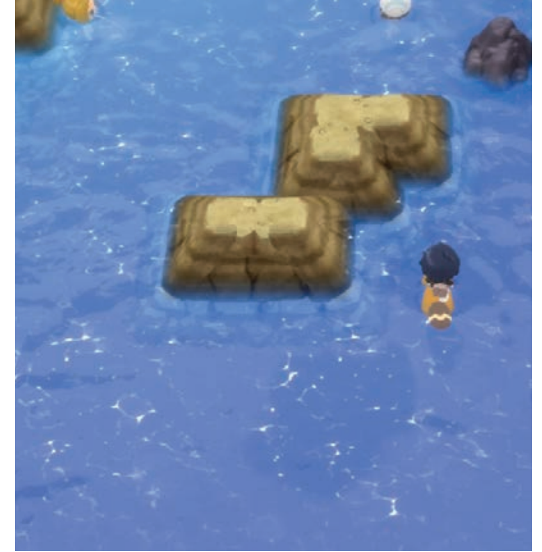
Süper Bidoof görev başında…

Eski Pokémon oyunlarında hayatı zindan eden bir özellik vardı. HM'ler... Düşününce bile tüyler diken diken olup, bir mide ekşimesi yaşanıyor. *(Gerçekten. Ben okurken bile yaşadım şu anda. -Can)* Hele Sinnoh bölgesindeki HM'lerin sayısı ve işlevsizlikleri düşünülünce yeni nesildeki en büyük değişim olan HM'lerin saldırılardan çıkarılmasına şükrediyorum. Bu oyunda HM›ler yine var hem de saldırı olarak öğretilebiliyor; ancak isteğe bağlı olarak! Orijinal *Diamond* ve *Pearl*'de ya saat olarak ya da Mesprit'i yakalamak için kullandığımız PokéWatch bu oyunda bizim HM'lere erişim merkezimiz.









Yine hepsini yakalamadan rahat yok bize.





Eski oyunlardaki gibi yine gerekli Gym'leri yendikten sonra açılan bu HM'leri kullanmak için bunları tedarik etmeniz de gerekiyor. Sadece Pokémonlara öğretmeniz şart değil. Oyun sizin için ya bir Bidoof ya da onun gelişmiş hali olan Bibrael vererek neredeyse tüm HM'leri (Defog için bir vahşi Staraptor gelip kanatlarıyla sisi dağıtıyor; ayrıca 120cm civarı bu kuş bir şekilde sırtına binip uçmanızı da sağlıyor!) halletmenizi sağlıyor. Eski oyunlarda en baştan bir Bidoof yakalayıp "HM Kölesi" olarak kullanmaya harika bir referans olan bu Bidoof/Bibrael kullanımı benim çok hoşuma gitti. Yine de bir su Pokémonu kullanıyorsanız Surf'ü kesinlikle öğretmenizi tavsiye ederim. 100 isabete sahip daha iyi bir Special su saldırısı bulunmuyor.

Oyundaki TM sistemi yeni *Sword & Shield*'daki TR'ler gibi çalışıyor. Aslında bu durum eskiden de böyleydi. Bir atak diski sadece bir kere kullanılabiliyor ve sonra kırılıyor. Tabii HM'leri kaybetmeyin diye NPC'ler bu ataklardan size beşer tane veriyor. Keza Gym'leri yenince liderlerin verdiği saldırılarda yine cebinize beş tane olarak giriyor. Lakin Dragon Pulse, Shadow Ball, Giga Drain gibi etrafta bulduğunuz saldırılardan sadece bir tane elinize geçiyor o yüzden öğretirken dikkatli olun geri alma şansınız yok. Bazen yer altı dünyasında çıkardığınız Shard'lara karşılık takas ile yeni saldırılar alabiliyorsunuz ama bu da uzun bir madencilik süreci anlamına geliyor. Siz en iyisi Elite 4'e gideceğiniz altılı hazır olmadan kilit TM'leri kimselere öğretmeyin.

Poké topum şekil, önümden çekil...

Pokémon yakalamak çok sayıda oyuncu için dövüşlerden daha eğlenceli bir aktivite. Artık yakaladığınız Pokémonları çok daha şekilli toplara koyabileceksiniz. Oyundaki Ball Capsules sekmesinden kendi tarzınıza göre bir poké topu yapıp bunu mevcut Pokémon'un içerisinde olduğu topa takabiliyorsunuz. Tüm Gym liderleri, rastgele NPCler ve yer altı dünyasından bazı çıkartmaları bulup bunlarla beraber



tasarım yapmak mümkün. Mesela bir su pokémonu için su çıkartmalarıyla bezenmiş bir poké topu ilgi çekici olabilir. Ya da benim gibi burayı biraz kurcaladıktan sonra bir daha hiç girmemek üzere çıkış yapabilirsiniz.

Bir diğer yenilik de giyim-kuşam konusunda olmuş. Oyundaki kıyafet mağazalarında karakterinize yeni bir görünüm kazandırabiliyorsunuz. Aslında bu bayadır oyunlarda olan bir özellik ama yeniden yapımla birlikte Sinnoh içerisinde de tekstil sektörü ilerlemiş. Olmazsa olmazımız yetenek gösterileri de bu cıvıltılı atmosferden pozitif etkilenmiş. Sevimli, havalı, güzel gibi kategorilerde Pokémonları dövüştürmek yerine şaklaban olarak kullanacaksanız sizin de biraz daha şık giyinmeniz gerekiyor. Lakin dünyayı yok edebilecek bir efsane Pokémon ile dans etmek ne kadar mantıklı, orası size kalmış...

Bulmacalar fazla mı kolay? Ben mi çok büyüdüm?

Eski Pokémon oyunlarında bazı noktalarda kafa yorduran bulmacalar olurdu. Örneğin Victory Road her zaman benim çok zamanımı alırdı çünkü hem o Strength ile yapılan taş kaydırmalar hem buzda kaymalar derken kafam allak bullak olurdu. Parlak İnci ve Şahane Elmas bu konuda çok kolaya kaçmış. Hele Victory Road gerçekten çok basit olmuş; iki taş kırıp, dört tane kayayı sağa sola kaydırınca bir bakmışsınız Pokémon Lig'i karşınızda duruyor. Gym bulmacaları eski oyunla neredeyse tamamen aynı olduğu için ekstra bir zorluk/kolaylık durumu yok. Yine buz salonunda kar toplarını parçalarken geometri hesapları devreye giriyor. Sözelci olmak Pokémon oynarken bile hayatınızı zorlaştırıyor.

Oyun bir yeniden yapım olduğu için grafiklere aşırı yüklenip nostaljik havayı kaçırmak istememişler demek isterdim ama zaten Pokémon oyunlarında hiçbir zaman görsel anlamda bir devrim olmuyor. Aynı ağaçlar ve arka plan çoğu yerde karşınıza çıkıyor. Lakin 8 tane rozeti toplarken bu sefer biraz daha kendine has atmosferlerle karşılaşacaksınız. Team Galactic dövüşlerinin atmosferi de yine sıradanlığı bir anda kırmayı başarıyor. Oyunda en güzel gözüken kısımlar ise sular;

Kim bedava Legendary ister?

Eğer Switch'inizde Pokémon: Let's Go Pikachu / Eevee ve Pokémon Sword / Shield save'leriniz duruyorsa yaşadınız! Zira bu oyunlara sahip oyuncuları iki adet Legendary Pokémon bekliyor. Floarama Town'a ulaştığınızda çiçeklerin ortasındaki madamla konuştuğunuzda Pikachu/Eeevee kayıt dosyası için Mew, Sword/Shield kayıt dosyası içinse Jirachi'yi havada kaparak hepsini yakalamak için önemli bir adım atabiliyorsunuz…





Brilliant Diamond

Caterpie -> Metapod -> Butterfree

Gligar -> Gliscor

Raikou

Suicune

Growlithe -> Arcanine

Elekid -> Electrabuzz -> Electivire

Larvitar -> Pupitar -> Tyranitar

Dialga

Murkrow - Honchkrow

Seedot -> Nuzleaf -> Shiftry

Kecleon

Scyther -> Scizor

Ekans -> Arbok

Solrock

Zangoose

Stunky -> Skuntank

Entei

Seel -> Dewgong

Cranidos -> Rampardos

Parlak İnci mi Şahane Elmas mı?

Her zaman olduğu gibi iki versiyonda farklı Pokémonların yakalanabiliyor olması durumu mevcut yine. Hangisini oynamak istediğinize karar verirken kolaylık olsun diye hangi versiyonda hangi Pokémon var diye yine amme hizmetini ayağınıza getiriyor OGZ!

Lunatone

Zapdos

Sandshrew -> Sandslash

E Moltres

Articuno

Misdreavus -> Mismagius

Stantler

Sableye

Vulpix -> Nintetales

Palkia

Weedle -> Kakuna -> Beedrill

Magby -> Magmar -> Magmortar

Slowpoke -> Slowbro -> Slowking

Shieldon -> Bastiodon

Seviper

Teddiursa -> Ursaring

Lugia

Lotad -> Lombre -> Ludicolo

Bagon -> Shelgon -> Salamence

Glameow - Purugly

Shining Pearl

özellikle Surf saldırısını savaş dışında kullanmaya hak kazanınca muhteşem mavilik üzerinde Bibrael'in sırtına atlayıp gezmek keyifli olmuş, yanınıza bol bol Repel aldıysanız keyifle Sinnoh kıyılarının tadını çıkarabilirsiniz. Aksi taktirde bitmek bilmeyen bir Tentacruel ve Pelipper taciziyle karşı karşıya kalırsınız benden uyarması.

Twinleaf'in gururu

Tüm Pokémon oyunlarındaki bir diğer ortak nokta ise haritadaki en küçük kasabadan oyuna başlayıp günün sonunda şampiyon olarak hayallerinize kavuşmanızdır. Orijinal oyunda olduğu gibi doğal olarak yine Twinleaf'ten başladığımız bu yolculukta ayaküstü dünyayı (ben Diamond'ı oynadığım için Dialga ile birlikte zamanı da kurtarmış oldum) kurtarıyorsunuz. Daha önce 3DS üzerinden *Alpha Sapphire & Omega Ruby* oynadıysanız çok benzer bir yeniden yapım burada da karşınıza çıkıyor. Dediğim gibi beni bu oyunun farklı olması için heveslendiren tek şey yapımcının değişmesiydi ama oyunu oynarken hiç de yeni bir şey oynuyor gibi hissetmedim.

Çok da haksızlık etmek istemem çünkü *Sword & Shield*'ın Wild Area mantığı oyuna biraz yenilik getirmişti ama bunda yeniden geriye gittik. Game Freak harıl harıl (aynı ağaç assetlerine kopyala + yapıştır yaparak yani) *Legends: Arceus* üzerinde çalışıyor ve ne yalan söyleyeyim o oyun gerçekten FARKLI duruyor. *Brilliant Diamond & Shining Pearl* özellikle Sinnoh hastalarına şahane bir nostalji hissi yaşatmayı başaracaktır ona şüphe yok. Lakin en yeni Pokémon oyununu bekliyorsanız, fiyatları da düşününce Arceus'a kadar sabredin derim. *Brilliant Diamond/Shining Pearl* biraz nostalji damarlarına basan biraz da yeni nesle Sinnoh'u tanıtan bir oyunu olmuş. Game Freak dışında bir firma da hemen hemen aynı oyunu yapabiliyormuş.





Can'ın Görüşü:

Önceki Pokémon oyunlarının Remake'leri orijinallerine büyük ölçüde sadık kalıp daha yeni grafikler ve bazı minik modern oynanış eklentilerinden fazlasını içermediğinden *Brilliant Diamond* ve *Shining Pearl*'den de çok daha farklı şeyler yapması için bir beklentim yoktu doğrusu. O açıdan tam da aradığımı aldım oyundan aslında. Zamanında *Diamond, Pearl* ya da *Platinum*'u oynadıysanız ne beklemeniz gerektiği gün gibi ortada yani: Yine göz teması kurduğumuz küçük çocukların evcil hayvanlarını döverek harçlıklarını ellerinden alıp Pokémon Ligi şampiyonu olmaya çalışıyoruz işte. Sinnoh'un hayran favorilerinden birisi olması özellikle bu bölgeyi sevenleri her türlü mutlu edecektir.

Game Freak'in başladığı işi tamamlamaya girişen ILCA'nın bu uğurda yaptığı yerinde dokunuşları başarılı buldum. Bilhassa incelemede de yazdığı gibi HM-Slave saçmalığına son verilmesi bile tek başına muhteşem bir geliştirme sayılabilir. Buna ek olarak yer altında gezinen Pokémonları direkt görebiliyor olmak, bunların seviyesinin GYM madalya durumunuza göre senkronize oluyor olması falan tam kaymak oluyor o yüzden. Yeni grafik stilini ilk duyurulduğunda çok eleştirmişti hayranlar ama açıkçası bana serinin havasına uygun ve güzel geldi gayet.

ILCA'nın çıkarttığı işi o açıdan gerçekten hayranların şikayeti olan ve en gerekli noktalara müdahale etmesiyle başarılı buldum. Amma velakin günün sonunda *Brilliant Diamond* ve *Shining Pearl*, aslında *Pokémon Legends: Arceus*'a giden yolda Oğuz'un da dediği gibi Sinnoh'a ayağımızın alışmasını sağlayacak bir geçiş oyunu. Bu açıdan bakınca çok aşırı büyük bir yenilik içermemesi ve orijinaline sadık kalması kötü bir şey değil; öte yandan Pokémon formülünün artık mutlak şekilde değişmesi gerektiğini ve 1996'dan beri süregelen formülün artık eski heyecanını taşıyamadığını da hatırlattı bana.

GELİŞTİRİCİ: Ilca | **DAĞITICI:** Nintendo | **PLATFORM:** Nintendo Switch | **FİYAT:** $60 (eShop) | **TÜR:** JRYO



- Sinnoh hem orijinaline sadık kalmış hem de çok güzel cilalanmış
- HM eziyetinden kurtulmak bir Pokémon oyununda en büyük rahatlık
- Undreground kısımları adeta "Gotta catch 'em all" mottosu için yapılmış
- Gymler ve Team Galactic dövüşlerindeki ambiyans epey başarılı

–

- Klasik Pokémon formülü bir adım öteye gidememiş
- Remake olduğu için Sword & Shield'daki özelliklerin çoğu yok
- Bulmacalar orijinalinde de çok zor değildi ama bu sefer ekstra kolay
- Oyun bittikten sonrası şu anki haliyle epey boş hissettiriyor

7,5



Son Karar

Sinnoh'u yeniden yaşamak için müthiş bir alternatif. Underground kısımlarında nadir Pokémon ararken saatler harcamak mümkün. Lakin yeni bir Pokémon oyunu olarak bile fazla eski kafalı, daha eksantrik bir deneyim için Pokémon Legends: Arceus'u beklemek daha mantıklı gözüküyor.

BATTLEFIELD™ 2042

Yersen "özümüze dönüyoruz" değil mi DICE?

YASİN İLGÜN

Oyuncular olarak gerçekten kötü bir alışkanlık edindik ve oyun geliştiricileri/dağıtıcıları da bu alışkanlığımızı kötüye kullanmaya devam ediyor. Bitmemiş oyunları tolere eder hale geldik, hatta üstüne bu yapımları kutsalımıza hakaret edilmişçesine savunanlarımız bile var. *Battlefield* serisinin de yılmaz savunucuları var tabii ki. Bu oyun daha bitmemiş dediğim an biri çıkıp "Battlefield hep böyledir aslanım. Sen bir de BF 4'ün çıkışını görecektin yaa yaa." gibi şeyler söylüyor. İyi de bu argüman oyunun kötü bir halde çıkış yaptığı gerçeğini değiştirmiyor ki?!?

Oyunun tanıtım videosu serinin özüne döndüğüne işaret ediyordu. Ben bile bir hayli gaza gelmiştim. Nostalji gözlüklerimi takıp beklemeye koyuldum, yalan söylemeyeyim. Peki *BF 2042* bu beklentinizi karşılayacak mı sizce? Tabii ki hayır efendim. Zaten bir stüdyo elindeki ürünü "öze dönüş" şeklinde pazarlıyorsa orada hep bir bit yeniği oluyor. Yani *Battlefield*'a ruh katan, oyunun kendi kültürünü oluşturan en temel yapı taşlarını çıkarmışlar, sonra gelip "gerçek Battlefield tecrübesi bu" diyorlar. Portal modunu hariç tutuyorum, orası gerçekten BF ruhunu yansıtmayı başarıyor ama orada da temel eksiklikler yok değil hani.

Taktik maktik yok… BAM BAM BAM!

Bu seride *BF: Hardline* dahil -ki ne rezil bir oyundu- her yapımı çıktığı dönemde oynadım. Battlefield tek başınıza girip bir





Seni hiç unutmayacağım Negotrips. Usta pilotluğun sayesinde bir hücum helikopteriyle savaşın tüm seyrini değiştirmiştik.

hayli eğlenebileceğiniz bir oyun olsa da asıl olayı arkadaşlarla "takım" oluşturmaktan geçiyor. Gerçek BF tecrübesini yaşamak istiyorsanız en az 4 kişi olmanız ve sesli iletişime önem vermeniz gerekli. İster ciddi oynayın, isterseniz trolleyin bu oyun her zaman arkadaşlarla birkaç kat daha keyifli oluyor. BF oynayan arkadaşınız yoksa bile oyun sizi elbet iletişimi güçlü bir takımla eşleştiriyordu. Üstelik maçlar bitince de bu ekiple aynı lobiye dönüyordunuz.

Ben *BF 2042* oynadığım ekiple serinin eski oyunlarında tanıştım. Her yeni oyunla da aramıza katılanlar ve çeşitli sebeplerle ayrılanlar oldu. *BF 2042* için aynı şeyi söyleyemeyeceğim, zira maç bitince takım arkadaşlarınıza elveda diyorsunuz. Pinglerinizi takip eden o muhteşem helikopter pilotu, APC'nizin kıç tarafını otomatik makineliyle kollayan tamirci yoldaş vb. o güzel insanlar o güzel atlarına binip gidiyorlar. Kendi dedektiflik yeteneklerinizle onları bulup arkadaş ekleyebilirsiniz tabii ama oyunun beni buna teşvik etmesi gerekmiyor mu? Lobiyi koru diye bir seçenek nasıl olmaz? Bu bir takım oyunu.

Oyunda sınıf ayrımı da elimine edilmişken yanınızdaki takım arkadaşınız sizi kaldırmıyor. Düşman hattının arkasına sınmış kişiye "Çatışma da üzerinde doğalım" diyorsunuz. Kendisi gidip bam bam ortalığa ateş açıyor. Çatışmada olduğu için onun üzerinde doğamıyorsunuz ve o da ölüyor tabii ki. İletişimi kuvvetli 4 kişilik bir takımın ele geçiremeyeceği objektif yok, ama sağ olsun oyunun eşleştirme sistemi sizi itinaya BF'yi anlamamış insanlarla eşleştiriyor ki saçınızı başınızı yolun.

Keza emir komuta ve baş komutansız bir BF ne kadar mantıklı o da tartışma konusu. Oyunu daha geniş kitlelere satabilmek için oyunun özündeki pek çok temel mekaniği



Araçlarla oynuyorsanız asla sabit durmayın. Aksi takdirde sonuç yukarıdaki gibi oluyor.

Portal modu iyi de çevresi kötü

BF 2042'nin pek çok ayıbını örtmeyi başaran "Portal" modu nostalji arayanlar için biçilmiş kaftan. Battlefield klasiklerinden silahları, sınıfları ve birkaç haritayı seçip kendi sunucumuzu kurabiliyoruz. Halihazırda *1942, Bad Company* ve *BF 3*'ün vanilya halleri direkt olarak seçilebilir şekilde karşımıza çıkıyor. Bununla birlikte bu modları oynayan oyuncu sayısı o kadar az ki maçlar 10 oyuncu arasında falan geçiyor.

Bazı oyuncular bu modu kullanarak hızlı bir şekilde tecrübe puanı kasıyordu. DICE da bunun önüne geçmek için bir süreliğine tecrübe puanı ödülünü kesti ve mod bir anda öldü. Maç bulmak problem değil, ama kalabalık maç bulmak gerçekten zor. Anca hafta sonları akşam saatlerinde güzel maçlar oluyor.

Portal'da da kendi sunucuzu kurduğunuzda oyun sizi bir hayli limitliyor aslında. Tahminimce bazı filtreler birbirleriyle çakışıyor ve bu kombinasyonları tane tane elemek yerine genel bir sınırlandırma yapmışlar. Bence burada bir altın madeni var ama DICE kullanmayacak ve zamanla değerini kaybedecek.

BF 2042 Konsolda Oynanır mı?

Öncelikle konumuz kolla nişancı oynanır mı değil. Onu belirteyim. BF 2042'yi yeni nesil konsollarda oynama şansım olmadı. Ben PC'de oynuyorum ama sizlere fikir verebilmek için Digital Foundry'nin incelemesini izledim. Eski jenerasyonda oyunun performansı stabilmiş, doyurucuymuş. Bununla birlikte eski jenerasyonda en fazla 64 kişilik maç atabiliyorsunuz. Bence bu daha hayırlı olmuş; gereksiz kalabalık oyuna tat değil baş ağrısı katıyor. Yeni nesil konsollarımız PS5, Xbox Series X ve S'in performanslarıysa bir hayli dalgalı oluyormuş, fakat bu sadece 128 kişilik maçlarda karşımıza çıkan bir durummuş. Oyunun problemlerinin yarısı 128 kişiye yapılan yatırımdan çıkıyor galiba.

Tam oyun fiyatını hak etmediği için ne PC ne de konsolda BF 2042'yi öneremiyorum. Hele ki performans problemleri de varken önermek hiç mümkün değil. Dişinizi sıkın sevgili Oyungezerler. DICE oyunu toparlayınca şans verirsiniz.



Kendinize sizinle aynı kafada hareket eden takım arkadaşları bulun. Oyundan aldığınız zevk her anlamda seviye atlayacak.



aşama aşama siliyorlar. Halbuki Battlefield kendi ekosistemine sahip bir yapım. Oynanışı nerfleyen fedakarlıklara gerçekten gerek var mı diye sormadan edemiyorum.

Sınıf mınıf sistemi yok… BAM BAM BAM! :(

Bir diğer şikâyetim de sınıf sisteminin komple çöpe atılması sevgili Oyungezerler. Artık role özel sınıflar yok. Herkes istediği silahı alıp, istediği özel yeteneği seçebiliyor. Sınıflar yerine Specialist denilen özel askerler var. Bu arkadaşlarının hepsinin adı sanı ve spesifik bir tipi var. Rafa kaldırılmış olan senaryo modlarından tanıdığımız isimler. Her Specialist'in de sahaya getirdiği kendine has bir özelliği var tabii. Mesela Recon sınıfı düşman tespit ve çevre kontrol özellikleri olan bir drone kullanıyor. Düşman araçlarını geçici süre için devre dışı bırakabiliyor.

Sınıf sisteminin tamamen kaldırılması hem oyunun taktiksel yönünü törpülüyor hem de büyük karmaşalara sebep oluyor. Çünkü harita ve oyun modu ne olursa olsun iki takım da aynı karakterleri seçebiliyor. Hatta direkt aynı bölükte bile olabiliyor. Oyunun arayüzü de pek çok açıdan zayıf olunca dost ve düşman sık sık birbirine karışıyor. "Git gud" durumu değil bu, aman diyeyim. 7/24 karışıyorlar demiyorum ama her maç birkaç defa böyle bir kaos yaşanıyor yani. Kaldı ki hepimiz tecrübeli oyuncularız. Bari taraflar aynı operatörleri seçemesin. Hem kargaşanın önüne geçmiş olurdunuz hem de oyunun kendi içerisinde oluşturduğu gerçekçilik böyle sarsılmazdı. 128 oyunculu bir savaş alanındasınız, ama herkesin tipi aynı. Dost veya düşman fark etmiyor...

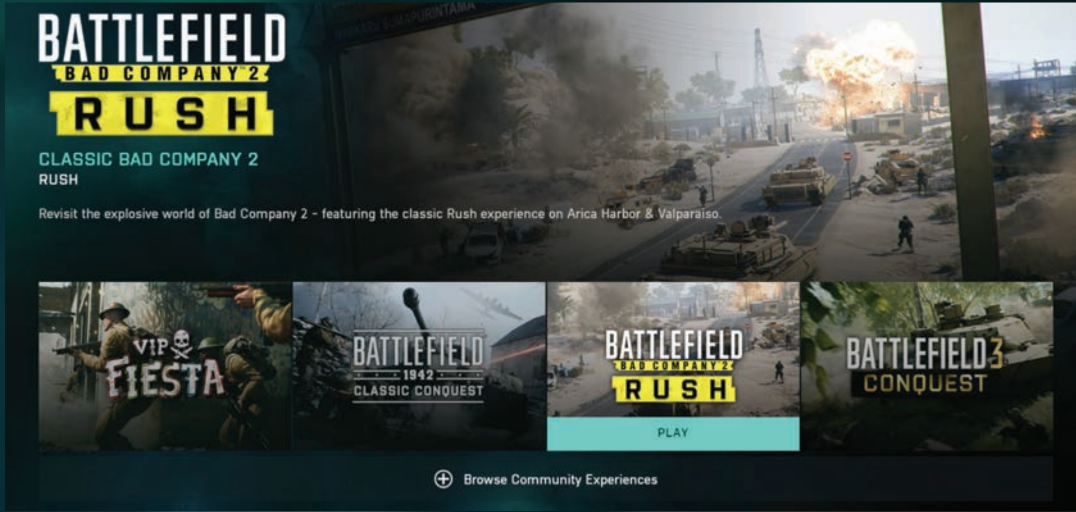
Bir de bu karakterlerin geçmişleri falan var. DICE yazıp çizmiş aslında. Onları insanlaştırmak ve sevdirebilmek için uğraşmışlar, ama maç sonu konuşmaları bu geçmişlerle hiç ama hiç örtüşmüyor. Sınıf sistemine kaldıracaksanız yerine daha iyisini koymanız gerekliydi. Şu anki haliyle hem oynanış hem de görsel sunum olarak seriyi geri götürdünüz sevgili DICE.

Battlefield bu sefer sınıfta kaldı... Seneye daha çok çalışıp gelsin.

Senaryo modu da yok ki halbuki

EA DICE bu sefer senaryo modunu tamamen rafa kaldırdığını söylemişti. Böylece biz oyunculara kusursuza yakın bir BF tecrübesi sunacaklardı. Nitekim oyunun hali ortada. Serideki kalite düşüşünü senaryo moduna bağlayanlar vardı ki insan ne alaka demeden de edemiyor. Hoş, BF'nin senaryoları da C tipi Hollywood filmleriyle bile yarışamaz.

Açıkçası her şeye rağmen kaliteli bir BF oyununun temelleri atılmış diye düşünüyorum. Sadece ütülenmesi gereken çok fazla kırışıklık var ve oyun kendini bulana kadar uzun bir zaman geçmesi gerekecek.



« BF 2042'nin gizli altını Portal Modu keyifli, ama oyuncu sayısı hızla azalıyor. Sunucuları iki sene geçmeden kapanırsa şaşırmam.

128 kişilik kaos, sunucu problemleri ve buglar…

BF 2042'nin en büyük satış noktalarından biri de eşi benzeri görülmemiş büyük bir savaş ortamı sunmaktı. Aslında eşi benzeri görülmemiş demek hatalı olur, zira 100'den fazla oyuncuya eş zamanlı bir şekilde savaş imkânı veren oyunlar yok değil. Üstelik bunu çok daha stabil bir şekilde yapıyorlar.

BF tarihi için bir ilk olsa da tahmin edebileceğiniz gibi sancılı bir başlangıca tanık olduk. Maçlara bağlanamama hataları, düzenli kopmalar ve bitmeyen maçlar (buga giriyor ve maç bitmiyor, tecrübe puanı da alamıyorsunuz haliyle) gırla. Buna ek olarak attığınız mermilerin hedefi bulmasına rağmen hasar vermemesi çünkü sunucu ile senkronunuzun kaymış olması gibi üzücü durumlar da sık sık karşınıza çıkıyor. Devasa haritalarda keskin nişancılık yapmak istiyorsanız kolay gelsin. Mermi düşmesini doğru hesaplasanız bile düşman hasar almıyor, üstüne siz köşeyi dönüp kaçtığınızı sanıyorsunuz, ama duvar arkasında ölüyorsunuz çünkü sunucu sizi başka bir yerde sanıyor…

Bir maçta 128 oyuncu olsa da oyun ağırlıklı olarak araçların üzerine kurulmuş durumda. Bu da haritanın önemli bir kısmının aktif olarak kullanılmamasına sebep oluyor. Bölüm tasarımı konusunda bariz eksiklikler var. Oyuncu sayısını 128'e yükseltmek maçları kalite olarak bir sonraki seviyeye taşımadığı gibi pek çok anlamda geriye bile itmiş diyebilirim. Conquest moduna aşık bir insanken bu oyunda maç atasım bile gelmiyor.

Kalabalık maçlar için ideal olan oyun modu Breakthrough diyebilirim. Bu modda taraflardan biri bölge bölge savunma yapıyor. Hücum eden tarafsa biletleri bitmeden bölgeleri ele geçirmeye çalışıyor. Çatışmalar belirli noktalarda darboğaza girse de en azından sürekli bir aksiyon, sürekli yeni bir şeyler deneme çabasında oluyoruz. Yine de bu modun da şöyle güzelce bir elden geçirilmesi gerekli. Çatışmalar bir lokasyonda kilitlendiği an ele geçirme bölgelerinin bu kadar kalabalık bir savaş için tasarlanmadığı bariz şekilde ortaya çıkıyor.

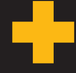
Bari skor tabelasını geri getirin!

Evet, şaka yapmıyorum. Maçlarda skor tabelasını göremiyorsunuz. Sadece kendi takım arkadaşlarınızın katkısını görebiliyorsunuz ki o bile sınırlı. Sanırım toksikliğin önüne geçmek istemişler ama hatalı bir karar olmuş. Savaş akışını bile takip edemiyoruz. Bir nişancı oyununda tabelayı devre dışı bırakmak bana kalırsa saçma bir hareket. Oyuncuların birbiriyle bağ kurmasını engellemek için yapabilecekleri her şeyi gerçekten yapmışlar. Takdir edilesi bir durum.

Oyunun topluluğu bu konuda da isyan bayrağını açmış durumda ama EA hangi bayrağa yetişecek merak konusu tabii. BF serisi her daim para kazandırmayı başarıyor. Beklentileri karşılamayan oyunları bile kâr ediyor. Yine de serinin çeşitli hedefleri var ve satışlarına, oyuncu sayılarına baktığımızda BF 2042 öngörülenin çok altında bir grafiğe sahip. Umarım bu sinyaller göz ardı edilmez de oyun çabucak toparlar. BF 4 rezaleti döneminde en azından BF 3'e kaçabiliyorduk. Şimdilerdeyse elimizin altında bir Battlefield mezarlığı var.

"Battlefield 2042'nin Steam'in En Kötü Oyunları Listesi'nde İlk 20'de yer aldığını biliyor muydunuz?"

O eski güzel BF günlerine dönmek istiyorsanız o oyun bu oyun değil. En azından şu an değil. 1-2 sene sonra tekrar görüşelim Oyungezerler. Gerçi bu seri üretim döneminde iki seneye yeni bir BF çıkmış olur herhalde. Çalışan bir formülü bu denli bozmak, üstelik de oyunu pazarlarken aksi yönde işaret göstermek akıl almaz bir karar mekanizmasının eseri olmalı. Alkışlıyoruz.

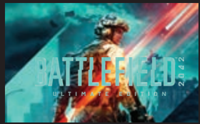


- **Breakthrough Modu başarılı, ama daha iyi olabilir**
- **Portal Modu iyi düşünülmüş, zayıf uygulanmış**
- **Silahlar ve çeşitlilik doyurucu**
- **İyi bir takıma denk gelince maçlar gerçekten keyif veriyor**

—

- **Skor tabelası yok**
- **Sınıf sistemi kaldırılmış.**
- **İki taraf da aynı "specialist" karakterleri kullanıyor. Karmaşa oluyor**
- **128 kişilik Conquest haritaları iyi tasarlanmamış**
- **Sunucu ve bağlantı problemleri**
- **Zibilyon farklı bug**
- **Yeni nesil konsollarda performans sıkıntıları**

5.5



Son Karar

Paramızın bu denli değer kaybettiği bir dönemde üstü forma altı eşofman olan BF 2042'yi kesinlikle kimselere önermiyorum. Keyif alamazsınız demiyorum ama oyun bitmemiş işte. Bu ayan beyan ortada...

TÜR: Multiplayer FPS | **GELİŞTİRİCİ:** DICE | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 419TL (Steam), 560TL (PSN), 560TL (XBL)



GALATEA 37 İMAR ŞUBE MÜDÜRLÜĞÜ SUNAR!

YAZAN: **ONUR KAYA**



Bu incelemeyi yazmak için kahvemi koydum, PC başına oturdum ve aklıma elde çay, kahveyle sakin sakin oynanan oyunlardan ne kadar uzak kaldığım geldi. Eskiden *Batte For Middle-earth, Red Alert, Command & Conquer, Starcraft* gibi oyunları tek başıma, cılkını çıkarana kadar oynardım. 15 dakikalık görevleri, elimde çayım, düşmanı sadece yenecek değil rezil edecek kadar güçlü bir üs ve ordu kurma yolunda 1 saate uzattığım çok olurdu. Arkadaşlarla karşılıklı oynayacağımız zamanlarda bile zihniyetim aynıydı. *BFME* oynamak için toplandığımızda herkes devasa ordularını hazırlayacak, hatta kenarda goblin, kurt, trol inlerinde Hero kasacak, en son meydan savaşı yapılacaktı, diğer türlü gelmezdim yani. Strateji benim için acelenin yerinin olmadığı bir türdü. İlginçtir ki buna rağmen Sıra Tabanlı Strateji oyunları ile yıldızım hiç barışamadı, bir türlü giremedim bu türe.

Şimdi *The Riftbreaker*, benim bu başta saydığım oyunlara benzer bir oyun mu? Hayır. Bu bahsettiğim alışkanlığa uyan bir oyun mu? Hem de nasıl. Berbat yazılıp seslendirilmiş diyaloglar eşliğinde tepeden güm diye inip kolonileştirmeye hazırlayacağımız Galatea 37 gezegeni, insanlıktan ve insanlardan aradığınız kaçışı size sağlayacak. Oyunu söylediğim şekilde oynarsanız, sürekli üzerinize gelen düşman dalgalarına rağmen minimum gerginlik, maksimum ekran başına kitlenmeyle oynarsınız muhtemelen. Yalnız bir noktada masadaki çayı koyuşunuzun üzerinde 3 saat geçtiğini ve içmeyi unuttuğunuzu fark edebilirsiniz, o da oyunun bir eksisi…

Ekosistem bozmaya doyamadık

The Riftbreaker, üs savunma ve izometrik Aksiyon RYO türlerini tek potada eriten bir oyun. Bunu eşit oranda yapmıyor ama çünkü oyunun hem daha çok zaman geçirtip hem de net daha iyi yaptığı kısım kaynak yönetimi, teknoloji geliştirme, üs kurma ve savunma kısımları. Ağırlıklı olarak elimizin altındaki Mech'i yönettiğimiz kısımlar imar planımızı uyguladığımız anlara es verip tekrarı azaltmak için eklenmiş gibiler ve bunu başarıyorlar da. Oyunun en yeni kaynak tiplerini tanıttığı görevler "sonundaki ödül için katlandığınız angaryalar" diyeceğim kadar sıkıcı olmasalar da oyunun en büyük eksisi olan kötü tasarlanmış düşman tipleri yüzünden keyifleri baltalanıyor.

Oyundaki ödül yeni kaynak tipleri bulmak. Oyuna başladığınız anda indiğiniz harita ana üssünüzü inşa edeceğiniz harita ve burada sadece en temel kaynak tipleri olan Ironium ve Carbonium var. Bir noktada sınırlı miktarda Cobalt da buluyorsunuz ancak hiçbir şeye yetmiyor. İki temel kaynak ile üssü geliştirebileceğiniz kadar geliştirdiğiniz noktada oyun gezegenin diğer biyomlarına açılmaya teşvik ediyor sizi. Bu noktada farklı bölgelere kısa keşif gezilerine gidiyor, buradaki doğal engelleri ölçüp tartıyor ve bunlarla başa çıkmanın yolunu bulduğunuz noktada kaynakları sömürmek için ufak üsler kurmaya geri geliyorsunuz.

Üsten dışarı açılabilmek için Mech biriminizi güçlendirmeniz gerek. Bunu yeni teknolojilere erişim sağlayarak, yeni topladığınız hammaddelerle yapabiliyorsunuz. Çekicinden kılıcına, pompalısından mitralyözüne robotumuzun koluna takabileceğimiz







çeşit çeşit silah var. Zırhını güçlendirebiliyor, envanterine nükleer mayınlar, tamir modülleri, alan etkili beceriler yükleyebiliyoruz. Bu çeşitliliğe rağmen robotla katliam yapmak pek keyifli değil. Üssünüzü hazırlamaya vakit bulamadan 3-5 savunma kulesiyle dımdızlak kalırsanız, anca o zamanlarda kudretine başvurmak durumunda kalıyorsunuz.

Farklı biyomlarla cebelleştiğiniz ve bunlarla başa çıkmanın yolunu bulduğunuz görevler fena değil. Ancak görevleri tamamlayıp bu biyomlara ek üsler kurduğunuz ve bütün maden kaynaklarını kazmaya başladığınız noktada buralarda işiniz bitiyor çünkü oyun sizin o sırada içinde olmadığınız hiçbir haritaya düşman yollamıyor. Siz hangi haritadaysanız, o haritada üzerinize üzerinize geliyorlar. Bir yan üsse ancak içinde bulunduğu haritada kazacak maden kalmadıysa üssü yıkıp yapımında kullandığınız hammaddeleri geri toplamaya gidersiniz o kadar. Onu bile yapmaya üşeniyorsunuz ama; kaynak yönetimi harika kurgulanmış olsa da en azından standart zorluk seviyesinde o kadar kritik değil.

Simetrik üs kurarsam hoşlandığım kız bana bakar mı?

Oyundaki üs inşası gerçekten harika düşünülmüş. En büyük problem genelde enerji ve bolca savunma kulesi kurmanız gerektiğinden ekranı dolduracak kadar çok rüzgâr türbini ve güneş enerjisi paneli kurmak zorunda kalmak oluyor. Eğer az buçuk obsesif kompulsif huylarınız varsa bunun ne seviye olduğunu gördüğünüz noktada oyuna baştan başlayıp daha açık bir alana üs kurmanız işten bile değil. (Bkz: ben)

Enerjiye ek olarak suyla çalışan kimi binalar var ve bu yüzden pompalar kurup boru hatları döşeyerek bunlara su ulaştırmanız lazım. Kimi binaların da atıkları oluyor, bu atıkları kullanan başka binalar bulunabiliyor; bunları birbirine bağlamanız işinize gelecek bir şey. Bazı materyallerin tüketimleri stabil değil anlık artabiliyor bu yüzden bunlara o anlık tüketimi karşılayacak bir saniyelik üretim altyapısı kurmak yerine yoğun kullanılmadığı anlardaki üretim fazlasını stoklamanız lazım.

Böylesi bir incelik var oyunun kaynak yönetiminde ve bu detaylara dikkat edip boru hattıymış, deposuymuş, atığıymış hepsini planlayarak derli toplu bir üs inşa etmeye kasmak bağımlısı olacağınız bir keyif. Zaten oyundaki farklı kaynak tiplerinin hepsine erişim sağladığınız an bu keyfi başa sarmanız işten bile değil, çünkü tüm hammaddelerden toplamaya başladığınız nokta 100 tane rüzgâr türbini yapmak yerine 2 tane nükleer santral dikebileceğiniz nokta oluyor. İşler buraya geldiğinde benim gibi manyaklar ne yapıyor mesela, tüm rüzgâr türbinlerini



ve güneş enerjisi panellerini kısım kısım yıkıp üssü nükleer santrallerin etrafında baştan düzenlemeye girişiyor.

Binaların inşa süreleri çok kısa olduğu için bu gerçekten yapmaya üşendiren bir şey değil zaten. Oyunun kaynak topla-inşaat yap-teknoloji geliştir döngüsü ortalara doğru biraz tıkanmaya başlıyor ancak nükleer santral dikebilmeye başladığınız anda nükleer başlık atan Heavy Artillery isimli savunma kulelerine de erişim sağladığınızdan bu sefer absürt güçlü bir savunma hattı kurabiliyorsunuz. Menzili ve saldırı gücü çok yüksek olan bu kulelerden yeterli miktarda dikip üssün etrafını normal kuleler, mayınlar ve tamir kuleleri ile çevirdiğiniz an, çayınızın varlığını tekrar hatırladığını an olacak çünkü o noktada oyunu oynamayı bırakabilirsiniz. Haritaya bakıp gelen düşman topluluklarının ortadan kayboluşu izleyin yeter, çok büyük keyif.

Ağlamıyorum gözüme piksel kaçtı…

Oyunun grafikleri detay seviyesi açısından epey iyi; efektler güzel, ayarlar falan da yeteri kadar çeşitli. Ancak ne binaların ne de düşmanların tasarımları jenerik olmanın ötesine gidebilen yaratıcılıkta değil. Pek çok bilindik gerçek zamanlı strateji oyunundan alınmış gibi hissettiriyorlar çok detaylı da oldukları için oyun tecrübesini yükseltmedikleri yerde sistemi gereksiz zorluyorlar. Ekranı dolduracak kadar büyük bir düşman dalgası geldiğinde PC yüksek sesle ve yok yere ağlamaya başlıyor. Grafiklerin iyi olmasının yaradığı oyunlardan değil bence *The Riftbreaker* ama belki ben sistemim eskidiği için ciğere pis diyorumdur, bilemedim. *Deathloop, Guardians of the Galaxy, Resident Evil Village* gibi sistem zorlayan diğer oyunların aksine burada “Ah keşke sistemim daha güçlü olsaydı da ayarları kökleseydim” demedim ama o kesin.

The Riftbreaker'ın olayı bu. 30 ila 50 saate arası süren, ilk seferinizde gerçekten sizi ekrana zamklayacak bir üs savunma oyunu. Haritaları rastgele oluştursa da bunun tekrar oynanabilirliğe katkısının pek olduğu söylenemez. O yüzden ne derece uzun ömürlü olduğu sizin oyun alışkanlıklarınızla belirlenecek cinsten. Yine de fiyatını hak ettiğini ancak elinizin altında o kadar para yoksa da indirimden kesinlikle alınacak bir oyun olduğunu düşünüyorum. Bence kaçırmayın. Alırsanız da oyunun müziklerini kapayıp arkaya kendi playlistlerinizi açmayı unutmayın.

TÜR: Hayatta Kalma Strateji? | **YAPIM:** EXOR Studios | **DAĞITIM:** EXOR Studios, Surefire.Games
DİJİTAL İNDİRME: 149 TL(Steam) | **DAHASI İÇİN:** https://www.riftbreaker.com

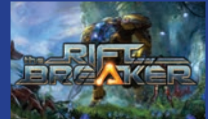


- Bağımlılık yapıcı üs inşa mekanikleri
- Birbirinden farklı biyomlar



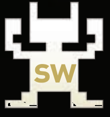
- Jenerik görsel tasarım
- Performans
- Berbat diyaloglar ve seslendirmeler
- Olmasa da olurmuş dedirten müzikler

8



Son Karar

Güzel fikirleri var, bağımlılık yapıyor ama sıradışı bir içerik sunmaktan da uzak ne yazık ki.



EREN ERYÜREKLİ

SHIN MEGAMI TENSEI V

Düzen ve kaosun ötesindeki üçüncü seçenek

"Tüm tanrılar özümüzden yapılmadır.

Ve iplerimizi çeksinler diye ellerine başka ipler verenler de

Yine bizlerizdir… "

- Aldous Huxley

Japon Rol Yapma Oyunları'nın bir adeti vardır. Başlangıçta kedi kurtarıp jöle kesen ana karakter finalde tanrısal bir varlıkla dövüşerek olayları sonlandırır illaki. *Final Fantasy* serisi, *Legend of the Dragoon, Persona* serileri veya yakın dönemde oynadığımız *Octopath Traveler* bu klişeyi kullandılar hep. Öte yanda da yine jöle keserek işe koyulsak da fazla vakit harcamadan önce ufak tefek tanrıları sonrasında bilmem nerenin mitolojisinin ana tanrısını kesmeye kadar işi vardırdığımız *Shin Megami Tensei* (Yeniden Doğan Tanrıça gibi çevirebiliriz) serisi vardır. *Persona*'nın da bağlı olduğu çatı isim olan Atlus'un yarattığı *SMT* oyunları 1987'den beri var olmakla birlikte Batı'ya açılmasıyla gelen esas popülerliği 2000'lerin başlarına rastlar. Uzun yıllardır takip ettiğim serinin devam oyunu sanırım Nintendo Switch'in ilk çıkışında duyurulmuştu ve nihayet oynayıp bitirmiş olarak söyleyebilirim ki beklediğimize kesinlikle değmiş. Ama hangi kısmı değmiş neresi olmamış ona geleceğim arkadaşlar.

Bir tanrı yapmak…

İnsanlık zekâsını kullanmaya başladığından bu yana etrafındaki olayları anlamlandırma çabasında oldu hep; bu ister güneşin doğuşu olsun ister bir ağaca düşen yıldırım… Anlayamadığı her şeyin görünmez varlıkların eseri olduğunu düşündü ilkin. Çünkü bilinmezlikten açığa çıkan korku, hayal gücümüzle birleşerek pek çok farklı açıklama yaratabiliyordu. Ve bu açıklamalar insanı rahatlattı, sonra bunların üzerine hikâyeler kurmaya başladık ve doğanın sebep sonuç ilişkilerini gözlemlemeye başlamadan çok çok evvelinde binlerce tanrıyı yaratmıştık bile. Başlangıçta suya sabuna pek dokunmayan bu tanrılar yerleşik düzene geçmemizle beraber daha fazla hayatlarımıza dokunur oldular; onlara adaklar adayıp kurbanlar kestik, onlar için kan döküp kendimizi feda ettik. Adlarına tapınaklar inşa edip kendi tanrımızın üstünlüğünü kanıtlamak için başkalarının mabetlerini yerle bir ettik. İnanç ve din dediğimiz kavramların bu aşırı kısaltılmış tarihine bakarsak insanın hep merak ettiği o soru yeniden gün yüzüne çıkıyor; "Yani tanrılar gerçekten varlar mı, yoksa hepsi aşırı gelişkin bir kolektif hayal gücünün ürünü müydü?". Bu soruyu sorduğunuz yere göre yanıt değişir fakat *Shin Megami Tensei* evreni hakkında konuşacaksak Japonların inanç sistemi Şintoizm'den de bahsetmek gerekir.

Günümüz tek tanrılı dinlerine nazaran Şintoizm daha arkaiktir ve içeriğinde binlerce tanrı ve tanrıçayı barındırır. Ayrıca hemen her nehrin, ormanın, dağın da koruyucu ruhları olduğuna inanılır ki bu ruhların güçleri de korudukları alana göre değişim gösterir. Yani tanrısal bir hiyerarşik düzen mevcuttur da diyebilirim tıpkı Yunan ve Mısır











NEDEN TÜRK MİTOLOJİSİNDEN FİGÜRLER OYUNDA YOK?

Oyunda dünyanın dört bir yanından mitlerden figürler var bildiğiniz gibi, hatta Filipinler'den dahi bir canavarla karşılaşıyoruz fakat aslında oldukça zengin olan Orta Asya Türklerinin mitolojik kahramanlarından eser yok maalesef. Bunun öncelikli sebebi muhtemelen bu alanda yeterince tanınmamış/kendimizi tanıtamamış olmamız. Hakeza Balkan ve Rus Şamanizm'inden de pek bir öğe göremiyoruz. Tabii şu da var ki oyun odağına aldığı taht kavgasını Yunan, İskandinav, Hint ve Mısır mitlerinin tanrılarını odağa alarak anlattığı için diğerlerini bilerek geri planda bırakmış olabilir. Ben zamanında şarkılarında mitolojik öğeleri bolca kullanan Therion grubunun liderine de "Eserlerinizde neden hiç Türk mitlerini kullanmıyorsunuz?" diye sorduğumda da benzer şekilde "Aaa ilk defa duydum bunu ama araştıracağım" yanıtını almıştım. O İsveçli abilerimiz halen şarkılarında yer vermediler ama Japon yapımcıların şansları her daim var oyunlarında bizim şaman köklerimize yer vermek için. Haydi Atlus göreyim seni! *(Bir sonraki oyuna paralı DLC olarak geliyormuş… -Can)*



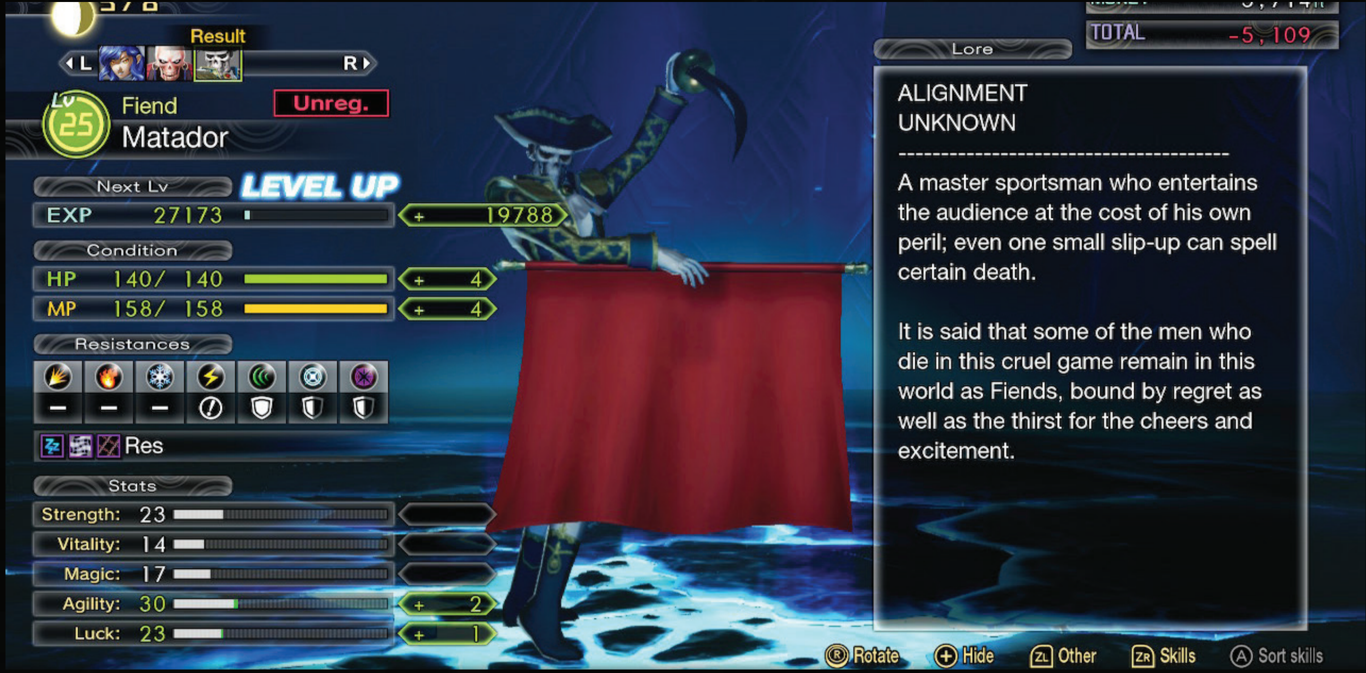




mitlerinde olduğu gibi. Bu temel farklılık Japonların tüm dünyaya bakışını da etkiler ve söz konusu tanrılar olduğunda sanatsal refleksleri daha özgürdür dünyanın diğer tarafındaki akranlarına göre. Zira en yakın örnek olarak benzetebileceğim *Pokémon* örneğindeki gibi tanrıları yanımıza toplayıp güçlenerek ilerlediğimiz bir oyun *SMT V*. Ve hani öyle üç beş değil tüm dünyadan irili ufaklı yaklaşık 250 tane ayrı varlığı yanımıza katabiliyoruz. Oyunda bunlara genel olarak Demon denmiş olsa da Hristiyanlıkla özdeşleşmiş Gabriel (Cebrail), Michael (Mikail), Sandalphon, Metatron gibi melekler de bizim için hayatlarını tehlikeye atıyorlar. Baştan söyleyeyim oyunda İslam ve Yahudi (eski oyunlarda daha çok vardı bu arada Yahudilik) dinindeki anlatılarda yer alan uhrevi varlıklardan eser yok; olmamalarının sebebini şahsen anlayabiliyorum ama burada anlatmayacağım. Ama Anadolu ve Mezopotamya'da hüküm sürmüş Etrüsk, Eti, Babil, Sümer gibi uygarlıkların mitlerinden karakterler bol bol var onu da belirteyim. Oyunun reklamlarında bile yer alan "Godhood awaits!" yani "Tanrılık bekliyor!" tümcesi bile Japonların olaya bakışının özeti aslında. Diğer ülkelerde böyle bir oyun yapsanız muhtemelen kafirlikle suçlanır, canınız tehlikeye girerdi lakin bu bir oyun olduğu için çok da kafaya takmayıp eğlencenize bakın derim ben.

İnsanlık için küçük tanrılar için büyük bir adım

Mevzumuz Japonya'da bir lise öğrencisinin etrafında şekilleniyor ki ismini sizin verdiğiniz bu arkadaş serinin geleneği olduğu üzere hiç konuşmuyor; sadece aralarda size sorulan bazı sorular oluyor ve onlara verdiğiniz yanıtlara göre de oyunda hangi finali göreceğiniz en başından



Eski dostumuz Matador bu sefer DLC duvarının arkasına saklanmış.

şekillenmeye başlıyor. Bu öğrenci kardeşimiz bir gün tünelden geçerken oluşan deprem sebebiyle kendisini harabeye dönmüş ve Da'at isimli bir yerde buluyor ki burasının aslında Tokyo olduğunu da anlıyor çok geçmeden. Mekâna düşer düşmez ona yardım elini uzatan bir ruhla birleşip Nahobino isimli yasaklanmış bir varlığa dönüşüyor. İki ayrı zihnin tek bir bedende birleşmiş hali olan bu varlık nasıl gerçek dünyanın bir imgesinde vuku bulduysa kendi var oluşu da kişiliğinin içsel gücünün biçim kazanmış hali gibi aslında. Bu bakış açısı bizi Platon'un dünyanın bir gölgeler diyarı olduğu şeylerin gerçek doğalarının "idealar dünyası" denen başka bir yerde var olduklarını anlatan felsefi düşüncesine götürüyor ister istemez. Japon öğrenci (yani siz) daha güçlü bir varlıkla (Aogami -ki onun da yapay olduğunu öğrenmemiz farklı açılımlar yaratıyor) birleşip içinizdeki ideal sizi yaratıyorsunuz ve bunun ardından da gelen yaşadığınız Tokyo'nun aslının Yaratıcı tarafından yapılmış bir kopyası olduğu bilgisi ve harabeye dönmüş olan bu yerin gerçek Tokyo olması yapımcıların idealar dünyasına ne kadar yakın olduklarını gösteriyor aslında. Bu pek de kolay hazmedilemeyen bilgilerle donandıktan sonra bir flashback sahnesinde Seher Yıldızı Lucifer'ın Yaratıcı'yı öldürdüğünü ve Hükümranlık Tahtının boşaldığını öğreniyoruz. Bu da bizi hemen her inanışın dâhil olduğu, melekler ve şeytanların kıyasıya mücadele ettiği bir savaşın göbeğine atıyor ister istemez. Zira herkesin taht ve onu ele geçirdiklerinde insanların kaderini şekillendirmek hakkında farklı görüşleri var. İşte bu ortamda başlarda Pixie ve jöle gibi son derece zayıf iblisleri yanımıza katarak başladığımız mücadelede nasıl bir tanrı olacağımızı da seçimlerimiz belirliyor. Oyunda alabileceğimiz dört farklı son var ve hayata, inanca bakış açınız nasılsa ona göre bir yol tutturmak mümkün. Oyunun verdiği bu özgürlük hissi en ince detayına kadar geliştirme şansımızın olduğu iblisler, melekler ve yeri geldiğinde canavarları da dahil edebildiğimiz tam anlamıyla kozmik bir çorba diyebileceğim ekibimizle ilgilenmeyi de her aşamada zevkli kılıyor. Yer yer oyun biraz farming istiyor evet ama hem satın alabileceğiniz DLC'ler hem de oyunun zorluk seviyesini dilediğinizce ayarlayarak bu grind'ı kısaltıp uzatmak yine sizin elinizde. DLC konusunda bir can sıkıntım var ama, ona birazdan değineceğim.



Defansa Ganesha koyup ileri ikilide Lilith ve Thor oynatmak

Oyunun temel işleyişi sürekli seviye atlayıp daha güçlü iblisleri saflarınıza katıp tepeye tırmanmak olduğundan envaiçeşit varlıkla karşılaşıyorsunuz oyun boyunca. Kimini dövüş esnasında ikna ederek yanınıza alıyorsunuz kiminiyse *Persona* serisinin gediklilerinin de iyi bildiği Füzyon yöntemiyle yaratıyorsunuz. Füzyon iki yaratığı alıp harmanlayarak yeni bir varlık oluşturma işlemi ve oluşan yeni varlık kendine has hareketlerinin yanında önceki iki varlıktan kalma bazı hareketleri de kullanabilir oluyor. Bu arkadaşı



Bi' şu Japon liselerindeki gibi teraslarımız olmadı be!

kullanmak istediğiniz pozisyona göre (örneğin iyileştirici, tank veya hasar verici) hareketlerini belirliyor ve çuvallamadığınızı umut ederek ekibe katıyorsunuz. Oyunda üst seviye sınırı 99 ve inanın orada bile halen karşınıza yeni yüzler çıkıyor, yapabileceğiniz bir üst varlık beliriyor falan bence müthiş. Bu füzyon işinin dışında bir de Essence denen yaratıkların kullanabileceğiniz özleri var elinizde. Ana karakterimiz Nahobino dâhil tüm ekibi bu özlerle de besleyip değiştireceksiniz oyun boyunca. Bu özler normal iblislerin yalnızca yeteneklerini değiştirirken bizim defans istatistiklerimizi de belirleyebiliyor. Örneğin karşımıza bardaktan dökülürcesine ateş hasarı veren bir düşman çıktı ve bizim ateşe karşı direncimiz ya hiç yok ya da daha kötüsü ateşe zayıfız. Bu durumda eldeki özlere bakıp ateş defansı olan bir varlıkla karakterinizi ayarlayıp tekrar savaşa girdiğinizde fark edeceksiniz ki ateşi bloklama, emme veya sektirme gücüyle birlikte olayın çehresi de bir anda değişiyor. Oyunun sıra tabanlı savaş sisteminde Press-Turn mekaniği işliyor, yani her sektirdiğiniz, blokladığınız, ıska geçen veya emdiğiniz saldırı için bir inisiyatif sırası kazanıyor veya kaybediyorsunuz çünkü rakipler için de aynısı geçerli. Bu nedenle oyunda tek bir taktiğe ya da ekibe çakılı kalmadan sürekli değişmek gerekiyor ki en uzun süre hayatta kalan politik sistemlerin özünde de kolayca değişebilmeleri yatar. Hani felsefi bir açıdan bakarsam bir tanrı yalnızca şu ya da bu değil, olan şeylerin bütünü olmalıdır yani İngilizcedeki "Almighty" tanımının kar-



şılığı olan her şeyi bilen ve gören, her yolun içindeki yolu öngören bir oynayış tarzınız olmalı. Yine tam da bu nedenle oyundaki hasar türlerinden en güçlüsü ve kesinlikle hiçbir şeyin karşı duramadığı Almighty hasarınızı güçlendirmeyi de erken safhalarda ciddi olarak düşünmelisiniz. Bu kadar çok çeşitlilik başlangıçta kulağa ürkütücü geliyor ve oyun ilerledikçe cidden zorlayan pek çok boss savaşı da yapacaksınız ama kullarınız (çağırdığınız iblisler) onlara bağlanmanız için değil kanlarını döküp muzaffer olmanız için buradalar. Dolayısıyla daha güçlü bir iblisi elde etmek için "sevdiğiniz" bir diğerini kurban etmekten çekinmeyin. Zira ilahlık zor iş modern zamanlarda.

Her harabe eskiden bir ev, her ev eskiden bir harabeydi

Modernlik demişken seri nihayet yıllardır yana yakıla beklediğimiz grafik yenilemesini getirmiş. Görsellik her ne kadar bir Final Fantasy ana seri yapımları kadar ihtişamlı olmasa da yandaşlarımızın tasarımları olsun, Unreal motoruyla yaratılmış yığınla göz alıcı görsel efekt olsun görsel olarak beni fazlasıyla doyurdu. Aynı şekilde sıkıcı ve tekrar eden zindan mimarilerinde de kurtulup açık ve büyük bölgelere geçiş yapan oyunun işin içine platformculuğu da katmasıyla dikey olarak ilerleyebildiğimiz bolca alan açılmış. Genelde harabe şehir ortamlarında gezmekteyiz ama her tarafa bulduğunuza değen pek çok sır saklandığı için keşif gayet zevkli. Eskiden görünmeyen veya görünse bile kim olduğu rastgele belirlenen düşmanları bu sefer geniş alanlarda avlamak veya yanlarından geçip gitmek seri adına büyük bir gelişim. Yılın başlarında oynadığım Bravely Default 2 de aynı sistemi kullanmış ve takdirimi kazanmıştı. Bu Unreal motoru eski usul JRYO'lara resmen Rönesans yaşatıyor desem



AHLAKİ İKİLEMLER VE İDEOLOJİLER

Shin Megami Tensei serisi oldum olası oyuncuya çeşitli seçimler yaptırır ve bu yaptığınız seçimler oyunun gidişatını etkileyerek alacağınız finali belirler. Bu sefer hem yan görevlerde taraflardan birini seçip yardım etmeniz bekleniyor (ki yapacağınız seçim sadece sizin ahlaki değerlerinizle ilgili) hem de oyunda temsil edilen ideolojilerden birine doğru yol yapıyorsunuz. Var olan düzenin devamını sağlayıp tek bir otoritenin doğrusunu insanlara dikte edebilir (yani tek tanrı olabilir), pek çok tanrının ve fikrin bir arada yaşadığı daha politeist, ileri-ci bir yaklaşım belirleyebilir ya da "Ben feleğin şu çarkına çomak sokarım!" deyip insanlığı tanrısız, kaotik ve kendi kaderlerini belirleyecekleri bir yola sokabilirsiniz. Normal yaşamlarımızda da kararlarımızı etkileyen ahlaki pusulalarımızın oyunlarda karşımıza gelen zorlu konularda sınanmasına alışığız elbet ama *SMT V*'teki seçimlerin sonuçları çok daha belirgin ve büyük olduğu için etkileyiciliği de daha fazla bana kalırsa. Ha bir de gizli bir dördüncü seçim var, ona ulaşması da ayrıca keyifli ve anlamlı, o da sürpriz olsun size.



TANRI ADAYLARINA TAVSİYELER

Özellikle ilk oynayışınızda haritanın her yanını gezin, çevredeki gizli sandıklardan çok önemli eşyalar çıkabiliyor.

Magatsuhi barınız blok, sektirme, sıyrılma ve absorbe hareketlerinden sonra daha hızlı doluyor.

Hazır Almighty demişken ekleyelim; oyundaki hiçbir varlığın (siz dahil) direncinin olmadığı bu hasar çeşidine sahip yandaşlarınızın gücünü Destruction Sutra ile geliştirebiliyorsunuz. Sizinki içinse Almighty Miracle seviyesini güçlendirmek gerekiyor.

Karakterimizin özel hareketleri çevredeki Aogami Essence'lardan ya da yanımızdaki eşya bulan eşlikçinin işaretlediği yerlerden çıkabiliyor.

Bazı özel füzyon iblisleri ilk aldığınızda çok faydalı gelmemiş olabilir ama geliştirildiklerinde açılan hareketleri ve zamanla güçlenmeleri sayesinde oyun sonunda bile gayet iyi iş yapabilirler. Örneğin: Alice, Idun, Cleopatra, Mot, Khonsu Ra.

Oyunda buff ve debuff'lar eskisinden daha etkili olduğu için ekipte mutlaka bu tarz bir karakter olsun.

Bu barın gücünü kullanarak yaptığınız hareketler türlü çeşitli olsa da en etkili iki tanesi tüm ekibin kritik hasarını arttıran Critical diğeri de doğru şartlarda muazzam Almighty hasar veren Freikugel EX.

Press-Turn mekaniğini doğru kullanırsanız neredeyse her kavraktere iki kere tur gelerek rakibe hiç sıra vermeden çoğu savaşı bitirebilirsiniz.

Etrafta dolanırken havada uçan sarı, kırmızı, mavi ve abanoz renkli Mitama'lar göreceksiniz sarılar bol bol mecca (oyundaki para birimi) demekken, kırmızılardan Grimoire isminde yandaşlarınıza seviye atlatan bir eşya çıkıyor. Mavilerden Glory puanları ve siyahımsı olanlardan da Nahobino'ya direkt seviye atlatan Gospel eşyası çıkıyor. Yalnız bu arkadaşların yalnızca bir tek zayıflıkları var ve her zaman elinizde Spyglass olsun ki bu zayıflıklarını bulabilin. Grup halinde gelenlerin farklı zayıflıkları var ve hepsini almak başlarda zor. O yüzden yanınızda her elementi vurabilen adam veya element hasarı veren eşyalardan bulunsun. Oyunun ileri safhalarında Almighty hasar veren Megido gibi büyüler açılınca bu arkadaşları da daha rahat alabileceksiniz.

Füzyon yaparken iblislerin artı alan özelliklerine uygun pasif buff'ları almaya çalışın.





Çok mu yakışıklıyız ya da güzeliz karar veremedim.

abartmış olmam sanırım. Açık dünyada koşturmanın en büyük handikabı Nintendo Switch'in özellikle dock modunda bolca FPS düşüşüne ve kamera kontrolünde zorluklara maruz bırakması oyuncuyu. Elde oynarken daha stabil bir deneyim yaşadım öte yandan. Ama yeni bir güncellemeyle kamera açısını genişleteceğini söylemiş Atlus. Hani ben pek de sıkıntı yaşamadım ama forumlarda millet çok gömmüş kamerayı, belirtmeden geçmeyeyim dedim. Açık dünya haricinde 3 tane de eski oyunları andıran koridorfest zindan var oyunda. Bunlardan ikisi tahammül edilebilir uzunlukta olsa da bir tane lüzumsuz karmaşık ve neredeyse şans eseri ilerlediğimiz zindan var ki düşman başına gerçekten. Orada harcadığım (sinir krizi geçirmemek için sabrettiğim desek daha doğru) yaklaşık 3 saati oyunu oynadığım 70 saatin en kötü 3 saati olarak not etmişim köşeye. Ayrıca hem açık dünya bölümlerinde hem de zindan ve dövüşlerde çalan müzikler kötü olmasa da aşırı tekrar edip öne çıkıyorlar ki bu da bence bir eksi. Hatta oyundan en büyük keyfi kulağımda karma Iron Maiden listemle dışarda bir kafede oturup oynarken aldığımı da belirtmeliyim. Bu sayede hem grind daha çekilir oldu hem de *Number of the Beast*'ın "Six! Six, six!" nakaratı esnasında rakibe 666 hasar vurma tesadüfünün keyfini yaşadım. Hani oyun kolay değil, sizden çaba ve sabır bekliyor ama bu sabır kısmını güzelleştirmek de her zaman elinizde. Nahobino'nun Naruto gibi kolları arkasında koşması ve havada dalgalanan saçlarını izlemesi oldukça zevkli ve açıkçası arkaya hangi müziği açarsanız açın oyunun kendi müziklerinden daha çok çalışabilir. Ara sahnelerin de önceki oyunlara göre daha etkileyici



En azından soldaki arkadaş çiçekli pantolon giymeyecek kadar tarz sahibi.

kurgulanıp görselleştirildiğini de eklemem lazım. İngilizce seslendirmeler de bedava DLC olarak indirilebilen Japonca seslendirmenin altında kalmamış neyse ki. Teknik olarak ortalamanın üstünde olan bu manzara oynanış çeşitliliği ve sıkı sıkıya örülmüş mekaniklerle güzel paslaşıyor. Oynadığım 70 saatin bahsettiğim kısmı haricinde zerre sıkılmadım ve bu cidden büyük bir başarı demek.

Ulan Atlus, yapılır mı bu be!

Yalnız beni rahatsız eden şöyle bir durum var ki, artık bu Atlus'un da paragöz firmalar arasına anlı şanlı bir giriş yaptığını da müjdeliyor(!) bizlere. Oyunun iki tane çok önemli DLC paketi var. Üçüncüsü farming'i kolaylaştırdığı ve çok elzem olmadığı için onu geçiyorum ama bu bahsettiğim ikisinde cidden oyunu oynama tarzınızı değiştirebilecek Demon'lar mevcut. Özellikle *Return of the True Demon* görevi hem normalde oyunda olmayan bolca faydalı yandaşa sahip hem de oyunun hep arkadan arkadan gelen *SMT III: Nocturne* bağlantısını direkt olarak kullanıyor. Buradan çıkan arkadaşlardan özellikle Trumpeter'ın hem kendisi hem Essence'ı inanılmaz faydalı ve oyunda fark yaratabilecek bir unsur. Görevin son boss'u da oyundaki iki superboss'tan birisi zaten ve yenebilirseniz onu da yanınıza katma şansınız var ama uzun bir dövüşe hazırlıklı olun. Diğer DLC'deyse 3 tane güçlü düşmanı yenip yanımıza katıyoruz; bunlar sırasıyla Artemis, Cleopatra ve Mephisto. Üçünün de savaş animasyonları olsun, özel hareketleri olsun epey özenilmiş. Artemis oyunun başlarında etkiliyken daha sonraları geliştirmeye pek gerek görmedim açıkçası. Mephisto da 76. levelda çıktığında o esnada daha güçlü arkadaşlar olmasından sebeple çok parlama fırsatı bulamadı. Ama Cleopatra özellikle Frollic isimli ona özel hareketiyle düşmanları sersefil etmeyi başardı her seferinde. 40. seviyede açılan Cleopatra'yı eğer 99. levela kadar geliştirirseniz bu Frollic hareketinin oyunun superboss'larına bile etki ettiğini, savaşın gidişatını ciddi biçimde etkilediğini görünce dedim ki Atlus sen ne yaptın?! Bu kadar önemli bir yancıyı nasıl ödeme duvarının arkasına koydun? Cidden ayıp yahu. Yani okey, Cleopatra olmasaydı da oyunu bitirebilirdim ama kesinlikle daha zorlanırdım. Bunun bir benzerini *Tales of Arise*'ın marketteki fiyatları düşüren ve yanımızda 10'dan fazla adet eşya taşımamızı sağlayan DLC'sinde görmüştüm. JRYO'ların batı oyunlarındaki bu ucuz numaraları kullanmaları açıkçası canımı çok sıkıyor son dönemde ve bu mevzu sürüp gidecek anlaşılan ileride de. Tatsız!

Tanrı olmak zor iş

Bu bahsettiğim sıkıntılar dışında oyun beklediğimi aldığım, doyurucu ve zorlayıcı bir deneyimdi. Her ne kadar yan karakterler biraz fazla kartonet olsa da öykünün iyi ayarlanmış gidişatı içinde görevlerini yeterince yaptılar ve aralardaki sürprizleri de gayet sevdim. Bir *Persona 5 Royal* hacminde olmasa da oyuncuyu sıkmadan ve bolca yenilik de ekleyerek gelen *Shin Megami Tensei V* hem serinin hayranları hem de JRYO sevenler için yılın son güzelliği olarak karşımızda duruyor ve *Persona 6* gelesiye kadar da elimizdeki muhtemelen yegâne iblis füzyonlama simülatörü olacak. O yüzden kıymetini bilelim. Lakin döviz kurları uçuşa geçtiği için oyunu hemen koşa koşa alın diyemiyorum ne yazık ki ama indirime girdiğinde kesinlikle kaçırmayın zira işin ucunda yeni dünya düzenini keyfinize göre kurma şansı var.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Nintendo, Atlus, Sega | **SİSTEM:** SWITCH
DİJİTAL İNDİRME: 60 EU (Nintendo e-Shop) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- Yeni açık bölge tasarımları gerçekten çok iyi
- Unreal motoru görsel olarak seriye çağ atlatmış
- Çeşitlilik olağanüstü
- Karakterinizi en ince detayına kadar geliştirebilme imkânı
- Yeni özel hareket animasyonları harika olmuş
- Yancılarınızın da karakterleri bu sefer daha belirgin
- Son derece ince düşünüp hamle yapmanız gereken sağlam boss savaşları
- 4 farklı son olması
- Akıcı hikâye sunumu ve başarılı sinematikler
- Pratikleştirilmiş füzyon ekranları
- Yapılan büyülerin gücünü hissettiren ses efektleri
- Daha derli toplu bir ara yüz

—

- Tek bir zandan var ki oyunda cidden hayatınızı zindan edecek
- Müzikler çok tekrar ediyor ve bazen rahatsız edici
- Önemli bir kısım iblisin DLC ardına saklanması
- İnsan karakterler biraz yavan kalmış

8,5



Son Karar

Oyun sizin gelişim ve güçlenişinizi epik bir tanrılar savaşı etrafında kurgularken arada kalan insancıkların yaptıkları zorlu seçimleri de her aşama gösterebiliyor. Katıksız ve zorlu bir JRYO deneyimi için başka adrese bakmayın.



GRAND THEFT AUTO THE TRILOGY: DEFINITIVE EDITION

"Kanalizasyondan kafamı çıkarıyorum, Rockstar suratıma ****yor"

ONUR KAYA

Remake ile Remastered arasındaki fark nedir? Bunlar hangi koşullar altında yapılmalıdır? Tecrübeyi korumak adına orijinal oyun aynen sunulmalı mıdır, yoksa günümüz standartlarına göre güncellenmeli midir? Bunlar gerçekten beyin yakan, %100 doğru cevabı olmayan, vaka bazında yanıtlaması gereken sorular. *GTA Trilogy: Definitive Edition* ise "Hangisi olursa olsun, nasıl YAPILMAMALI?" sorusunun cevabını vererek asırlık tartışmayı genişleten, ilerleten bir oyun olmuş. El ele verip, akademik makalelere konu olacak bir rezalete imza attıkları için Rockstar ve Grove Street Games ikilisini tebrik ediyorum buradan. Bravo.

Mağarada yaşamıyorsanız bu tepkimin sebebini biliyorsunuz. Rockstar'ın çıkış anına kadar hakkında pek az bilgi paylaştığı, uzun uzadıya oynanış görüntüsü paylaşmayı ise reddettiği *GTA Trilogy*, çıktığı anda internette *GTA San Andreas*'taki Los Santos yağmasına benzer görüntüler ortaya çıkmasına sebep oldu. Oyunun çıkışıyla beraber PC'de Rockstar Launcher'ın çevrimdışı kalması, üzerine bunun saatlerle sınırlı kalmayıp koca bir günü yiyen bir duruma dönüşmesi zaten akıl almaz. Söylentiye göre *GTA Trilogy* dosyaları arasında, yeni sürümler için lisansı alınamayan şarkıların dosyaları kaldığı için oluşan bir durummuş; kimileri de sebebin zamanında sansasyon yaratmış Hot Coffee modundan gelme dosyalar olduğunu söylüyor. Hangisi doğru, hangisi yanlış bilemiyorum ama ikisi de doğru bile olsa, bu durum nasıl Rockstar Launcher'ın bu kadar uzun süre servis dışı kalmasını sağlayıp diğer Rockstar oyunlarına da erişimimizi keser aklım almıyor. Red Dead bile oynayamadım Rockstar'ın işi toparlamasını beklerken. Üstelik Rockstar Launcher aramıza döndüğünde, *GTA Trilogy*'yi de yanında getirmemişti, onu ayrıca beklemek zorunda kaldık.

İsmini vermek istemeyen Rockstar yetkilisi: "Üçün beşin hesabını yapıyorsunuz ya..."

Ha geldi, geldi de ne oldu? En başta berbat performanslı bir port ile karşılaş-











Üç oyunun da "rimastır" sonrası hali şu ekran görüntülerindeki surat kadar donuk ve ruhsuz işte...

tık. İnternette dolaşırken "GTA 3 PS5'te, GTA 5'in PS3'te çalıştığından çok daha kötü çalışıyor" şeklinde bir yorum görmüştüm mesela ve bunun %100 doğru olduğunu, abartı içermediğini rahatlıkla söyleyebilirim. Gerçekten de *GTA 3*, PS5'te FPS düşüşleri ile karşı karşıya; *San Andreas* ve *Vice City* de hırlı değil. Utanmadan oyunlara performans modu da eklemişler. Yahu ölür müsün, öldürür müsün… En yenisi 17 senelik üç oyunun, grafikleri üzerinde minimum çaba maksimum fayda esasına uyacak kadar oynama yapılmış Remastered sürümleri nasıl olur da bir performans moduna ihtiyaç duyabilir? GTA V'te Shark Card satarak kazandığın paralar yetmedi de arka planda Cryptomining mi yaptırıyorsun bizim sistemlere ey Rockstar? Hadi benim külüstür bir kenara, tost makinasında bile çalışacak şekilde çıkartmanız gereken oyunlar nasıl olur da beygiri bol yeni nesil konsollarda stabil çalışmaz?

Milletin muhteşem grafikleri yüzünden öve öve bitiremediği *Demon's Souls* da benim elime düştüğünde, From Software'in orijinal oyunun çıkışından bu yana formüle getirdiği yeniliklerin her bir tanesini hiçe saydığı için oyuna o kadar da bayılmadığımı belirtmiştim. Aynı şeyi *GTA Trilogy* için de düşünüyorum. Ancak *Demon's Souls* el emeği, iyisiyle kötüsüyle dengelemiş bir tecrübe ve kalkıp bu oyuna Jumping Attack eklemek bu oyunda kimi hayranlar için bir şeyleri bozabilir, bunu göz ardı ediyor değilim. Öte yandan GTA oyunlarının hiçbiri böyle mekanikleriyle kısık ateşte pişirilmiş, değişimden gelişimden bir şeyler kaybedecek oyunlar değiller. GTA V'teki silah tekerleği, her ne kadar üç oyunun da

OGZ 170.indd 91 5.12.2021 00:44











geçtiği tarihlerde henüz icat olunmamış olsa bile GPS, artık elinizde silah varken sürekli bir hedef imleci ile koşturmamak ve sağ tuş ile hedef almak, haritanın menüye entegre edilmiş olması gibi ufak ama anlamlı geliştirmeler var ancak tarih öncesi hisettiren bu üç oyunun üçü için de daha fazlası yapılmalıydı. Özellikle Vice City ve GTA 3'ün sürüş dinamikleri oyunların keyfini herhangi bir insan evladı için olumlu yönde etkileyemeyecek kadar berbat. Başlatmasınlar orijinal tecrübesine yani cidden.

Tommy Tombikto Vercetti, Ricardo Rocco Lolipop Diaz'a karşı

Zaten bu oyunlar "tecrübeyi korumak için" aynı bırakılacaksa, genel görsellik de aynı kalmalıydı. Bu karakter modellemeleri ne böyle? Tony Vercetti'nin yüzüne ne olmuş? Neden artık benim eski müteahhittin oğluna benziyor bu adam? CJ'in ilk manitası Denise neden doğma büyüme Tekinsiz Vadi çocuğu gibi? Hani 1.03 yamasıyla bazı modeller ciddi değişim ve gelişim geçirdiler tamam ama hâlâ kimisinin orijinali daha iyi gözüküyor? O berberin hali ne? Bir karakterin suratı, 2004'te çıkmış oyununun yenilenmiş sürümünde, yamalanıp düzeltilmiş haliyle nasıl daha az detaya sahip olabilir? Nasıl yapabildiniz bunu?

Hadi oldu da yaptınız, yaparken de kör olup sonra kontrol de edemediniz olmuş mu olmamış mı, orijinal oyunları ne demeye kaldırdınız? İsteyen onları alıp modlamaya devam etseydi? Bazı modlar "Definitive" sürümlerinden daha iyi gözüküyor yahu? Doku kalitesi artırmak,





kenar yumuşatmaya abanmak iyi güzel ancak bütün görselliği özellikle *GTA 3* ve *Vice City*'deki araçları oyuncak gibi gösteren yansımalarla sarıp sarmalamak, şu kadar sene sonra hâlâ diyalog yazımıyla, genel senaryosuyla günümüz oyunlarını tokatlayan oyunların karizmasını alıp yerin dibine geçirmiş. Su birikintilerinin üzerinde kaybolan, damladan çok buz saçağı yağıyormuş gibi görünen yağmur efektini ise ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Oyunlara yapılan görsel "geliştirmeler" tek kelimeyle sanat yönetiminin içinden geçmiş.

Atalarımız ne demiş: "AEZAKMI, RIPAZHA, HESOYAM"

Bu kadar şeye rağmen oyunların kendilerini oynatıyor olması ise işin en ilginç kısmı. *GTA 3* açık dünya tekerleğinin icat edildiği oyun olarak gerçekten kötü yaşlanmış. Claude'un dilsiz bir arkadaş olması da özellikle o dönem oyunlarında norm bir şey olmasına rağmen oyunun yaptığı zaman yolculuğuna darbe vurmuş. Görev tasarımları ise özellikle başlarda fenalık geçirtecek derecede sıkıcı, oyunun ilerlemesi için ittirmeniz gerekiyor. Öte yandan *Vice City* ve *San Andreas*, GTA 3'teki formüle devasa geliştirmeler yaptığından, hele *GTA San Andreas*'ın dünyası bugün için bile iyi, görev çeşitliliği bugün bile standartların üzerinde kaldığından sonraki iki oyun çatır çutur oynanıyor. Zaten hem CJ hem de Tommy, Claude'un aksine epey geveze, ağzına geleni söyleyen arkadaşlar oldukları için onların hikâyeleri daha şenlikli ve ne olduğunu anlamadan kendinizi senaryolarında epey ilerlemiş bulabiliyorsunuz. Grove Street (sokak olan, stüdyo olan değil) gerçekten de insanın evi gibi hâlâ.

Yılların koruyamadıkları arasındaysa radyolarda çalan kimi muhteşem şarkıların lisansları var maalesef. *GTA 3* radyolarının bir kaybı yok. *Vice City*'den sekiz, *San Andreas*'tan ise 17 şarkı buhar olup uçmuş ama. San Andreas'ta Killing in the Name, Running Down A Dream, You Dropped A Bomb On Me, Woman To Woman, Vice City'de ise Michael Jackson şarkıları Wanna Be Starting Something ve Billie Jean yokluğunu hissettiren şarkılar oldu. Tabii Definitive Edition'da olmayan şarkıların sanırım hepsi, 2012-2013 civarlarında, yine Grove Street Games'in yaptığı mobil versiyonlarla beraber üçlemeye veda etmişler. Gerçi lisans sebepli vedalardır bunlar, onu da GSG'den bilmeyelim.

Görev Başarısız Oldu! Treni Kaçırdın!

Hani bazen olur. Gençliğinizde bayıldığınız bir oyuncu falan vardır. O dönemler güzelliği ile estetik algınızı şekillendirmiştir ama yıllar geçtikçe ortalıkta daha az gözükmeye başlamış, hatırınızdaki yerini de terk etmiştir. Bir gün ansızın aklınıza gelir, "Acaba yaşlanmış da şarap gibi daha bir güzelleşmiş mi?" deyip Google Amca'ya başvurursunuz. Arama sonuçlarının önünüze geldiği 0.32 saniye sonrasında o güzelliğin plastik cerrahlar elinde yok edildiğine tanık olur gözleriniz. İşte *GTA Trilogy Definitive Edition*'ın insanda bıraktığı his tam olarak bu. Zaten aranızdan 2 gram bilinçli olan hiç kimsenin parası cebinden taşıp yerlere düşmüyorsa bu rezalete 529 TL vereceğini sanmıyorum ama aman diyeyim, indirimde falan da almayın arkadaşlar. Oyunun çıkışından bu yana hataların düzeltilmesi adına fena bir yol kat edilmemiş de olsa, iki gram nostalji için asgari ücretin beşte biri harcanmaz.

TÜR: Açık Dünya Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar(orijinal oyunlar) & Grove Street Games(yenilenmiş sürümler)
DAĞITIM: Take Two | **DİJİTAL İNDİRME:** 529 TL(Rockstar Store, PS Store, Xbox Store) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- Güncel sistemlerle uyumlu çalışabilmesi
- Her şeye rağmen GTA olması



- Hataların saymakla bitmemesi
- Yeni nesil konsollarda kasma cüreti göstermesi
- Sanat yönetiminin rezil edilmesi
- Kayda değer çok çok az yenilik barındırması
- Lisansı bitince tekrar alınmayan klasik şarklılar

4

Son Karar

Ama cidden ne gerek vardı?

Erken Erişim

Darkest Dungeon II

Ne istiyoruuuz?! Bezmeeek!!!

GÜLHİS CANPOLAT

Bir insan neden Darkest Dungeon oynar? Ya size ciddi söylüyorum, bu oyunu bitirdiğimde bile bir kazanmışlık hissiyatı hissetmiyorum. Biten her bölümle birlikte "Çok şükür bugün de ayaktayız. Elimiz kolumuz kırık; paramız yok. Moralimiz yerlerde ve herkesten nefret ediyoruz ama yıkılmadık. Belki biraz yan duruyoruz ama olsun, buna da şükür!" modunda bir öbürüne başlıyorum. Ama bırakamıyorum da…

İkinci oyunda bu korkunç hissiyat kırka, hatta elliye katlanmış. Ha bu senin açından iyi bir şey galiba diyebilirsiniz ama değil. Çünkü doğru yerlerden katlanmamış. Bunu da aslında oyunu oynadıktan sonra biraz nadasa bıraktığımda, üstüne biraz düşündüğümde fark ettim. İyi ki de incelemeyi hemen peşinden yazmamışım. Hemen anlatayım.

Ölmek var, dönmek yok!

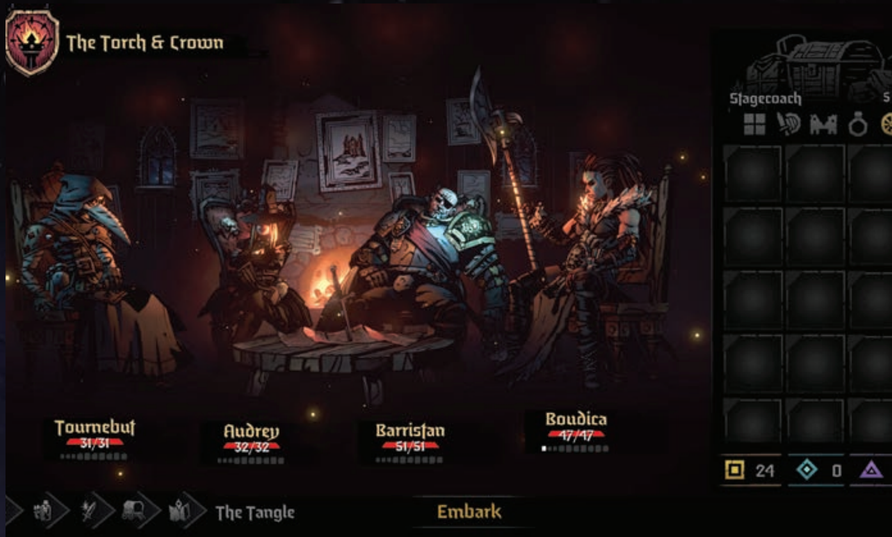
Ya şimdi böyle diyorum ama *Darkest Dungeon II*'nin erken erişimde olduğunu da eklemekte fayda var. Aslında benim burada yakındığım birçok şeyin de beğendiğim şeylerin de ileride değişmesi muhtemel. (Ki bir kısmı değişecek de ama o noktaya sonra değineceğiz.) *Darkest Dungeon*'ın ilk oyununu çıktıktan çok sonra oynadığım için çok nail olamadım ben ama o dönemde de benzer şekilde bir sene kadar bir değişim ve cilalama sürecinden geçmiş oyun. *(DD1 Erken Erişimi sırasında Ölen düşmanların cesetlerinin yerde kalması ve fazla stresten kalp krizi geçirme mekaniğinin gelmesinin çılgınca tepki çektiğini hatırlıyorum ben. -Can)*

Şimdi de aynı şeyin olması çok muhtemel. Yine de oyun *Darkest Dungeon*'lığından bir şey kaybetmeyecektir. Hazır olun.

İlk oyundan en büyük farkı artık tek bir hat üzerinde ilerliyor oluşumuz. Bir kere yola atıldınız mı geri dönmek falan da yok öyle. Hatırlarsınız, ekibin durumu vahim bir hal alırsa girdiğiniz zindanı terk edebiliyordunuz. İşte unutun onu. Ya sonuna kadar gideceksiniz ya da baştan başlayacaksınız. Ki… Bu da fazladan bir stres katmanı katıyor *Darkest Dungeon II*'ye.









Hayır sen ölemezsin! Hapishaneden birlikte kaçtık!

İlk oyunda karakterlerimiz baya kullan - at kâğıt tabak gibiydi. İkinci oyunda, yol üzerinde karakterlerin geçmişleriyle ilgili bir şeyler öğrenebileceğimiz küçük karşılaşmalar da eklemişler ki, iyice bağlanalım. Çok da fena olmamış açıkçası. Dismas'la hapisten kaçtığı anı oynamak, Audrey'le ona şiddet uygulayan kocasını zehirlemek falan... Hoş eklentiler aslında. Oyunun tek bir yol üzerinde gitmesine biraz daha anlam katıyor.]

Fakat bu tek yolda ilerlemenin şahsen beğendiğim bir özelliği de oldu. O da karakterleriniz daha bir kıymete biniyor. Her ne kadar bir bölümde oyun dışı kalan karakter bir sonraki handa geri de dönse onları kaybetmeme isteği bir stres katmanı daha ekliyor. E tabii bir de karakterlerin kendi stresi var ki, burada işler biraz stres çığına dönüşmeye başlıyor.

Bana yedirdiğin kurabiyelere yazıklar olsun!

Bakın, ben strese girdikçe yiyorum. Karakterler strese girdikçe de yiyorum. *Darkest Dungeon II*'de mühim olanın fiziksel sağlık değil de stres olduğunu çözene kadar yediğim üstü çikolatalı kurabiyelerin haddi hesabı yok. *(Diyette olan oyunu oynamasın mı yani? -Can)*

Evet, öldüm öldüm dirildim ve Plague Doctor'ın "Ounce of Prevention" yeteneğini bir kere bile kullanmadım. Neden? Çünkü ben baskı altında düşünemiyorum! "Dismas'cığım beni terk etmeğğ," diye dolanıp duruyorum.

Yahu tamam! Adamın stres seviyeleri tavanı delmiş! Bir el atsana, hala eline bandaj tutuşturuyorsun!!

Neyse, anlayacağınız karşılaşmaların doğasındaki en büyük değişiklik bu olmuş. Oyun yola çıkma mantığıyla işlediği için bir karşılaşmadan öbürüne giderken atlı arabada iyileşiyorlar. Ama stresle sizin başa çıkmanız lazım. Karakterlerin stres seviyeleri mühim; çünkü stres sadece kendi psikolojik durumlarını değil aralarındaki ilişkileri de etkiliyor.

Aralarındaki... İlişkiler... Derken... :)

Evet ya, aralarındaki ilişkiler. Aslında dışarıdan bakınca en büyük değişiklik bu gibi görünüyor. Karakterler kendi aralarında birbirlerinden hoşlanabiliyorlar ya

da nefret edebiliyorlar, arkadaş olabiliyorlar, birbirlerini kıskanabiliyorlar. Ve aralarındaki ilişkilere göre de birbirlerine arka çıkabiliyor ya da birbirlerinin önünü kesebiliyorlar. Harbiden önüne falan atlıyor yani, "Ben yaralıyken onu iyileştireceksin ha! Al sana, iyileştireme!" diye. *(Aralarında bazı saçma interaksiyonlar da oluyor ne yazık ki. Man-at-Arms'ın tank olduğu için alması gereken hasarı Plague Doctor'ın öne atlayıp yemesi aşırı tatsız kaçıyor mesela. Adamın işlevi o hasarı yemek zaten, salsana işini yapsın... -Can)*

Ama bu ilişkiler üstünde direkt etkiniz çok az. Karşılaşma başlarında seçtiğiniz "moral" konuşması ve stresten ibaret. Hatırlarsınız, stres seviyesine göre karakterler kalıcı mental hasarlar falan alabiliyordu ya da daha dayanıklı hale geliyorlardı. Mümkün mertebe stres seviyelerini çok yükselmekten alıkoyup aralarındaki ilişkilerin çok korkunç bir hal almamasını ummanız gerekiyor. Bu da stresli bir iş.

Bir kontrol illüzyonu

Darkest Dungeon II ilk elime aldığımda patır kütür ölmeme rağmen gayet eğlenceli gelmişti. Yani evet, gerçekten kötünün iyisine boyun eğerek, cepteki bozuklukları sayarak oynanan bir oyun ama kendince bir albenisi var onun da. Fakat üstüne düşündükçe *Darkest Dungeon II*'de kontrol edemediğim çok şey varmış gibi gelmeye başladı. Bu da biraz canımı sıktı açıkçası.

Neden çıktığım yoldan geri dönemiyorum? İşler iyice çığırından çıkınca kapatıp baştan başlamak ya da bir umut hallederim diye zorlamak ve yine de ölmek insanın zoruna gidiyor. Biraz da hep en kesin adımı atmak zorunda bırakıyor insanı. Yahu bu oyun? Ben biraz deneysel oynamak istiy--Hop! Gene öldüm. Hadi baştan...

Bunu dengelemek, süreden kısmak için yol üstündeki karşılaşmalara beş tur sınırı koymuşlar. Dostum... Altı tur olsa ya da tur sıralaması lehime gelse kazanacağım kaç karşılaşmayı öyle heba etti beş tur kuralı. Hem savaştım hem strese girdim hem eşya kullandım... Hem de kaybettim çünkü tur sayısı bitti. NEDEN?! *(Daha da fenası, artık düşmanlara da "Death's Door" koymuşlar, pat diye öldüremiyorsunuz yani.*



Ben Ettim Sen Etme Köşesi

Eveeet, dediniz ki ben de oynarım Darkest Dungeon II. Hatta senden iyi oynarım. Gör bak, şimdi oynuyorum. Ve yıktı sizi DD II. Önünüze bir kozmik düşman çıkardı, yok oldunuz. Ağlamayın canım, biz boşuna ölmedik yetmiş beş defa. Hemen yolu gösteriyorum. (Ha bir yamada alt üst olabilir buralar. Malum, erken erişim. Yapacak bir şey yok...)

STRES!! - Bakın. Bence ilk puan yatırımını Plague Doctor'un "Ounce of Prevention" özelliğine yapın ve bol bol kullanın. Laudanum da stoklayın yanınıza. Ve kullanın o aldığınız şeyleri!! (Yol üzerinde stres attıracak bir durak eklenecekmiş aralık ayında bir yamada. Bekliyoruz efenim.)

O "engeller" var ya, onlara çarpın. - Evet, evet. Hani at arabasıyla yola çıktınız; yolda çer çöp, yaprak, odun… Ne görürseniz çarpın. İçinden eşya çıkıyor. Evet, bence de saçma. Yani ben meşalem söner, arabam zarar görür vesaire diye çarpmıyordum ama meğer…

Sarı tuğlalı yolu takip et! - Hangi bölge türünü tercih ederseniz edin, sarı yollar her zaman daha kolay olacaktır.

Loathing de ne ola?! - "Loathing" nefret demek. DD II söz konusu olunca bu nefret, sol üst köşede görebileceğiniz bir sayaçla ölçülüyor ve genel olarak karakterlerin her şeyden ve herkesten nefret etmesine yol açabiliyor. Bazı yollar bu sayacı düşürüyor, tercih etmekte fayda var.

Can alıcı saldırılar kulanın. - Bu ne yahu, bütün saldırılar can almıyor mu? Yani, alıyor. Ama "bleed" ve "blight" özelliği olan saldırılar, sıra her o düşmana geldiğinde fazladan belli bir hasar veriyor. Uzun vadede çok fark ediyor.

Oğlum! Boğazlamayın lan birbirinizi!! - İlişkilerin önemli olduğunu söylemiştim. Kimin arası kiminle nasıl, gözünüz üstlerinde olsun. Karşılaşmaların başında seçtiğiniz replikler ilişkilere direkt etkinizin olduğu tek nokta. Uygun şekilde dağıtın ilişki puanlarını.





Bu tur sınırlamasıyla birleşince 3 tur boyunca kanattığınız, saldırdığınız ama şansa yıkılmayan adam modunda ölmemeye direnen düşman yüzünden kaybetmek daha da sinir bozuyor. Bunun çok acilinden değişmesini bekliyorum o yüzden. -Can)

Neyse, sonuç itibariyle *Darkest Dungeon II*'nin daha birkaç fırın ekmek yemesi lazım. Ama bu başka bir oyunda olabileceği kadar büyük bir sorun değil; nitekim *Darkest Dungeon II* erken erişimde. Yani oyunun henüz tam rayına oturmadığını yapımcısı Red Hook Studios da farkında. Ta yazının başında dediğim gibi, ben bu incelemeyi yazarken geleceği açıklanan birçok yeni mekanik de var. Oyunun tam halinin daha farklı olmasını bekleyin yani.

Ama göreceğiz bakalım bu değişiklikler ne yönde olacak, hangi mekanikler değişecek. Tüm bunları göz önünde bulundurarak, Darkest Dungeon II erken erişimde zaman dökülesi mi? Her şeye rağmen evet. Sonuçta baştan sona oynamanızı engelleyecek bir problemi yok. Yine de taktiksel açıdan ilk oyundan çok farklı bir yol izlediğini göz önünde bulundurmak gerek.

Şimdilik o kadar iyi değil ama rayına oturacağına inancımız tam!

Can'ın Görüşü

Ya aslında ben çok heyecanlıydım Darkest Dungeon II için. İlk oyunu 200 saat oynamışım -ki daha da oynarım yani. İlkini böyle oynadıysam ikincisini daha da ne biçim oynarım diyordum ki... biraz hevesim kursağımda kaldı.

Öncelikle bu tarz geçişlerde genellikle tasarım stilinin değişmesi, grafiklerin 2 boyutludan 3 boyuta geçmesi falan sıkıntı olur. Darkest Dungeon II'nin problemi bu değil. İkinci oyunun görselliği ilk oyunu cebinden çıkarır; animasyonlar, karakterlerin boydan basıklığının gitmiş olması falan muhteşem olmuş. On üzerinden on beşlik olmuş animasyonlar!

Yapımcıların öncekini taklit etmek yerine yeni ufuklara doğru yol almasını anlayışla karşılıyorum ancak Darkest Dungeon II'nin birçok mekaniği, oynanışı "Böyle bir konseptimiz ve fikrimiz var ama anca temelini atabildik daha" seviyesinde çalışıyor hissi veriyor ne yazık ki.

Ayrıca token sistemi falan güzel olmuş, iyi olmuş ama ilk oyunu bu kadar oynamış olan ben bile "Bu sembol neydi şimdi? Bu ne yapıyordu?" şeklinde kafa karışıklığı yaşadım; yani çok zor da bir şey değil, biraz daha kullanıcı dostu haline getirseniz tamamdır şu ikonları ve açıklamaları. İlla bu kadar ketum olmaya gerek yok, illa wiki açmadan da oynayabilelim şu oyunu, değil mi?

Bütün bunlara rağmen kapıyı DDII'nin suratına çarpmaya içim elvermiyor; özellikle de ilk oyunun kendini nasıl yoktan var ettiğini bizzat gördüğüm için bu eksiklerin zaman içerisinde kapanacağını ve DDII'nin eldeki kemiklerin üzerine etli butlu bir oyun inşa edeceğini umuyorum. O yüzden şimdilik pas geçseniz de olur ama gözünüzü ilerisi için üzerinde tutun derim kesinlikle. Hadi Red Hook, gözünü seveyim umudumuzu boşa çıkartma...

TÜR: Rol Yapma / Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Red Hook Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 49TL (Epic Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+



- **İlk oyunun az değişiği bir devam oyunu gibi duruyor uzaktan, değil.**
- **Sadece Darkest Dungeon'da olan o çaresizlik duygusu yine hâkim**
- **2D'den 3D'ye geçiş gayet olmuş bence**
- **Karakter ve bölge tasarımları harika yin**

–

- **Dengesi bozuk çok mekanik var sanki ama erken erişim...**
- **At arabasını kullanmak çok mu zor yoksa ben mi beceriksizim?**
- **Bazı yazılar bug'lı, repliğin kendisi değil de koddaki adı görünüyor.**





FAR CRY 6 - EPISODE 1: INSANITY

Çıkarın beni bu cehennemden!

OĞUZ ERDOĞAN

Far Cry adına oyunların bambaşka bir yola girmesi serinin üçüncü oyunuyla başladı. Devasa bir açık dünya, vahşi bir hayat ve olmazsa olmaz bir adet deli baş düşman. Serinin altıncı oyunu da tüm bu elementleri bünyesinde barındırarak çıkış yaptı. Belki oyundan daha da heyecan verici olan şey ise çıkış öncesi duyurulan genişleme paketleriydi. Üçüncü, dördüncü ve beşinci oyunların ikonik delileri Vaas, Pagan Min ve Father ile oynamak kulağa çok eğlenceli ve farklı geliyordu. Nihayet ilk ek paket *Episode 1: Insanity* çıktı. Vaas'ın bilinçaltında yatan ne kadar trajikomik olay ve absürt görüntüler varsa tanıklık ettik, hem de roguelike bir biçimde!

Mekanik olarak Hades'i epey andıran *Episode 1: Insanity*'de bir ruh hastasının gözünden kendi bilinçaltından kaçmaya çalışıyoruz. Konsept ve görseller gerçekten çok güzel ama oynanışa gelince bu konsept biraz havada kalmış gibi gözüküyor. Hele ki sürekli aynı şeyleri yapmaktan oyuncularını delirten *Far Cry* serisini göz önüne alırsak Vaas'ın deliliği de yine, yeniden SÜREKLİ AYNI ŞEYLERİ YAPMAK kapısına çıkıyor. Benim gibi bu seriye gönül vermiş bir oyuncu bile bir noktadan sonra pes edip Alt + F4 yapmaktan kendini alıkoyamıyor. *(Vaas'ın yaptığı delilik tanımına uyuyor en azından, konsepti tutturmuşlar? -Can)*



Escape from Citra

Far Cry 3'ün hikâyesini kısaca hatırlatmak gerekirse Jason Brody ve arkadaşları Rook Adaları ismindeki kurgusal bir ülkede mahsur kalıyordu. Jason bir anda kendini mistik bir sürecin de içinde kalmış Vaas Montengro'nun önderliğindeki korsalara karşı savaşırken buluyordu. Rakyat halkı, Vaas'ın kız kardeşi Citra'nın da işin içine girmesiyle bir anda tatil planları yerini kaosa bırakıyordu. En nihayetinde Jason, Vaas'ı öldürüyordu ve Montenegro'nun hikayesi orada son buluyordu. İşte Insanity DLC'si sayesinde olayların Jason daha adaya gelmeden çok öncesine tanıklık ediyoruz, yani en azından oyun bunu vermeye çalışıyor.

Roguelike bir serüven olduğu içi Vaas, her seferinde Silver Dragon Blade'in üç parçasını bularak kendi yarattığı cehennemden kaçmak zorunda. Pek de büyük olmayan bir açık dünyası olan haritada türlü türlü acayip düşmanlar ve kendi korkularıyla yüzleşe Vaas, her öldüğünde yeniden üç parçayı toplamak zorunda kalıyor. Bu kaçış hali fena halde Hades'i andıran ek pakette doğal olarak





« Vaas'ın deliliğini anlamak için bolca çocukluk travmalarına da inmek gerekiyor tabii....

geliştirmeler de kilit bir role sahip. Oyuna başladığınız yerdeki aynadan Vaas'ın canı, ne kadar şırınga taşıyabileceği gibi çeşitli kişisel özellikleri geliştirebiliyorsunuz. Silahlar içinse durum biraz daha farklı.

Oyunun başında sadece basit bir tabancaya sahipsiniz. Daha sonra yeni silahları almak için haritadaki çeşitli görevleri yapmanız gerekiyor. Bu görevlerin hepsi aynı. Şu kadar düşmanı öldür, silahı kap. Silahı aldıktan sonra o silah merkezdeki cephanelikte de açılıyor ama yeni bir kaçışa başlamadan para verip almanız ya da aynı yere gidip, aynı görevi yaparak silahı tekrar kazanmanız gerekiyor. Oyunda tek bir para birimi var ve bunun adı da nakit (evet bildiğiniz cash). Bu paraları sandıklardan ve öldürdüğünüz düşmanlardan topluyorsunuz. Ancak öldüğünüz zaman seçtiğiniz geliştirmelere göre paranın büyük bir kısmı cebinizden uçup gidiyor, yani ölmeden önce geliştirmeleri almak için geri dönmek gerekiyor.

Oyunda üç bölge var ve bu bölgelerden bıçak parçalarını topluyorsunuz. Hepsinin Vaas'ın hayatında önemli yeri var. Batık bir gemi, aktif bir volkan ve hapishane kampından oluşan bölgeler zorlu çatışmalara sahip. Buralara gitmeden önce kesinlikle güçlenmekte fayda var.

Bıçağı tamamlayınca bir de Citra sizi sınamaya çalışıyor ve oyun bitiyor. Sonrası bildiğimiz Far Cry, sürekli aynı şeyleri yapıp keyif almaya çalışıyorsunuz. Bu konudan bu kadar mustarip bir oyun serisi için roguelike tarzı bir DLC gerçekten ilginç bir tercih olmuş.

Biz neden herkesle empati yapmak zorundayız?

Çizgi romanlarda favori kötü adamım olan Joker'i çok sevme nedenim kesinlikle bir empati zorunluluğu taşımıyor olmasıydı. Sonrasında DC sağolsun ona da trajik bir geçmiş ekleyip bütün gizemini bozunca Joker'den de epey soğudum. *Episode 1: Insanity* de sizi bir ruh hastasıyla empati yapmaya zorluyor. Haritada bolca bulacağınız bilinçaltı detayları, bazen görevlerde bazen de serbest dolaşırken göreceğiniz vizyonlar Vaas'ın çocukluğu dahil her şeyi açığa çıkartıyor. Zaten olduğu haliyle epey ikonik bir kötü adam olan Vaas'a gerçekte böyle bir trajiklik eklemek gerekli miydi?

Her ne kadar oyunda Jason tarafından öldürülmüş olsa da bu oyunun baş düşmanı Citra ve onun manipülasyonları. Jason Brody hemen hemen her görevde bir bölüm sonu canavarı olarak karşımıza çıkıyor ancak günün sonunda her maceranın finalinde baş düşman Citra ile Vaas'ın duygusal bağı bir şekilde yüzümüze çarpılıyor. Far Cry'ın açık dünya mekanikleriyle Roguelike türünü bir araya getirerek biraz değişik bir yol izleyen *Episode 1: Insanity*, ilk seferden sonra hikâyesini tamamladığı için anlamının yüzde seksenini kaybediyor. Her kaçışta doğal olarak zorluk seviyesi artıyor ve daha zor bir kaçışa başlıyorsunuz; toplam dört zorluk var ve hepsinde bazı özellikler kayboluyor. En zor seviyede radar bile yok. Neyse ki zorluk arttıkça aldığınız özellikler kaybolmuyor.

İlk kaçıştan sonrası Vaas'ın keyifli diyalogları ve kendi bilinçaltına olan hayranlık/şaşkınlığıyla yine eğlenceli anlar vadediyor. Haritada açılacak çok fazla şey yok ama bazı kilit noktalardaki güvenli evler, sizin gelişmelerinizi kaybetmeden oyundan çıkmanızı sağlıyor. Yine Vaas'ın geçmişiyle ilgili bolca bilgi haritada gizlenmiş durumda. Asıl oyun için kıyafetler ve kozmetik eşyaları bu sayede ele geçiriyorsunuz. Günün sonunda empati yapmanız istenen bir ruh hastasının bilinçaltında defalarca kaçmaya çalışacağınız bir başka *Far Cry* deneyimi var. Tek başına bir DLC olarak tatmin edici olmasa da Pagan Min ve Father da olaya eklenince güzel bir üçleme görebiliriz, en azından bu üç psikopatın bilinçaltında geçen gariplikllere tanık olacağız.



- Vaas'ın acayip bilinçaltı harika bir atmosfer oluşturmuş
- Her kaçışta yeni yollar izleyip, farklı stratejiler deneyebiliyorsunuz
- Roguelike - Far Cry birleşmesi ilginç ama keyifli olmuş

—

- İlk kaçıştan sonra olay biraz gazı kaçmış sodaya dönüyor
- Sürekli aynı şeyleri yapmak sizce de biraz sıkmadı mı?!
- Yaklaşık iki buçuk, üç saatten sonra tekrar açılmamak üzere kapanması epey muhtemel
- Tek başına bir ek paket için fiyatı epey yüksek

6



Son Karar

Roguelike ile Far Cry'ın bir araya gelişi sanılandan daha başarılı. Lakin tek başına bir DLC için fiyatı yüksek, içeriği az. Season Pass'iniz yoksa üç ek paket de gelmeden almak pek mantıklı değil.

YAPIMCI: Ubisoft Montreal | **YAYINCI:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 68TL (Ubisoft Store, Epic), 144TL (PSN, XBL) | **TÜR:** FPS/Roguelike



Bıraksana olm oyuncağımı!





HAPPY GAME

Kâbus dediğin ne kadar mutlu olabilir ki?

ESER GÜVEN

Amanita Games bende yeri çok ayrı olan bir stüdyo. Cesaretlerini gerçekten seviyorum. İsteseler son derece kolaya kaçarak Machinarium 2 ile çıkabilirlerdi karşımıza; sonuçta ilk oyunun nasıl müthiş bir başarıya sahip olduğu ortada. Ama onlar ne yaptı? Her seferinde birbirinden tamamen farklı, belki başka kimsenin aklına gelmeyecek uçuklukta ve çeşitlilikte macera oyunları geliştirdiler. Daha bir klasik macera oyunu olan *Botanicula* ve *Samorost 3*'ü bir kenara koyarsak *Chuchel*, *Pilgrims* ve *Creaks* gibi üç birbirine benzemez ama nefis oyun oynadık son dönemde. Ama Amanita'nın şimdiye kadar yaptığı hiçbir oyun *Happy Game* kadar uçuk ve soyut olmamıştı.

Happy Game'de bir çocuğu oynuyor ve bu çocuğun kâbuslarında yolculuk yapıyoruz. Bu kâbuslar bir yandan sevimli, diğer yandan grotesk görüntülerle dolu. Bir çocuk, hayal gücüyle en basit objeyi bile nasıl canavara dönüştürebiliyorsa burada da o oluyor: Kopan bacaklar, patlayan kalpler, mor tavşanları satırla doğrayan manyaklar… Oyun boyunca kâbustan kâbusa geçiyoruz anlayacağınız.

Oyunun oynanışı inanılmaz basit, tek yaptığımız sağa sola gitmek ve ekrandaki tutulabilir şeyleri tutup sağa sola çekmek. İşte atıyorum bir gözü yuvasından çeke çeke koparmak, havucu kafasından tutup yukarı çekerek çıkarmak, bir dişi çekerek sökmek vs gibi. Ancak hiçbir noktada acaba şimdi ne yapacağım diye sormuyorsunuz, çünkü zaten yapabileceğiniz şey sayısı çok sınırlı. Hal böyle olunca da *Happy Game* aslında bir renk cümbüşü içerisinde ilerlediğiniz bir kâbus festivali haline geliyor.

Peki bu festival eğlenceli mi derseniz işte o sorunun cevabı biraz havada. Oyunda gerçekten her şey inanılmaz soyut, hikâyedesen aslında ortada bir hikâye yok; oyunu bitirince "Vay be, demek böyle böyleymiş!" falan diyemiyorsunuz zaten. Kafanızda bir şeyler kuruyorsunuz tabii ama çözebileceğiniz bir konusu da yok *Happy Game*'in. Bu da size yaklaşık 3 saatlik bir "kabustan kabusa geçelim" macerası yaşatıyor ama sonlara doğru bu işin pek bir yere gitmediğini anlayınca biraz baydım açıkçası.

Grafikler yine müthiş; hem albenisi yüksek hem son derece orijinal. Saykodelikliği yansıtacak biçimde tam bir renk cümbüşü. Ama parlak renk ve çakan ışık olayını fazla abartmışlar, oyun tam bir epilepsi tetikleyicisi olmuş. Aman dikkat diyeyim.

Sonuç olarak *Happy Game* müthiş özgün ama bir yandan da biraz fazla deneysel bir oyun, daha doğrusu oyundan ziyade bir sanat çalışması gibi. Ha, bu aslında hiç de kötü bir şey değil; zaten tam da bu sebepten dolayı Amanita hayranları *Happy Game*'i her türlü oynayıp sevecektir ama stüdyoyla yeni tanışacak biriyseniz önce klasik oyunlarını oynayın da "Bu mu o çok övdüğünüz Amanita?" demeyin sonra.



- Hem sevimli hem ürkütücü grafik nasıl olur dersi veriyor
- Yaratılan kâbus atmosferi son derece başarılı
- Kendinizi o küçük çocuğun yerine koyabiliyorsunuz
- Başarımları yaratıcı

—

- Bulmacalarının zorlayıcı bir tarafı yok
- Ortada bir hikâye varmış gibi hissettirmiyor
- Oyun süresi ciddi anlamda kısa
- Parlayan ışık olayını biraz fazla abartmışlar

7,5



Son Karar

Happy Game gibi bir oyunu Amanita'dan başkası yapamazdı. Hikâye anlamında sınıfta kalsa da yaratıcılık, atmosfer, benzersizlik ve soyutluk bakımdan kimse eline su dökemez.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Amanita Design | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (38 TL)







UNMETAL

Metal Gear Şamata...

M. İHSAN TATARİ

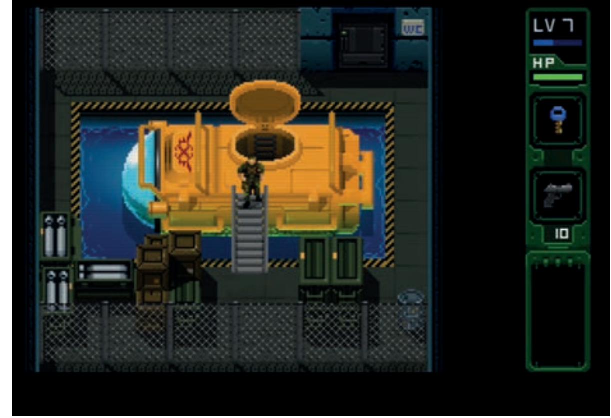
UnEpic'i nasıl bilirsiniz? Şahsen zekice oynanışını ve esprili havasını sevsem de anlamsız zorluğunu ve saç baş yolduran bölüm sonu canavarlarıyla zaman zaman sinir kat sayımı arşa çıkaran bir oyun olarak yâd ediyorum kendisini. İşte *UnMetal* da (başındaki Un'u eleyip eleğinizi duvara astığınızda anlayabileceğiniz üzere) aynı yapımcının ellerinden çıkan ve hem eşit derecede komik hem de bir o kadar sinir bozan bir oyun olarak çıkıyor karşımıza…

Fox? Fox! FOOOOX!

UnMetal'i 80'li yıllarda MSX2 bilgisayarlar için çıkan ilk *Metal Gear* ve *Metal Gear 2: Solid Snake* oyunlarının ya da Game Boy Color'a özel olarak üretilen *Metal Gear: Ghost Babel*'in modern grafiklerle ve bol miktarda mizahla harmanlanmış hâli olarak özetleyebiliriz.

Oyunda Jesse Fox adında, hem dış görünüş hem de ses açısından feci derecede Solid Snake'i andıran birini yönetiyoruz. Ama kendisi bir o kadar da hödük. Oyun boyunca bir yandan olayları onun ağzından dinlerken diğer yandan da askerî bir üste gizli gizli ilerlemeye, alarmı çaldırmadan düşman askerlerini haklamaya ve karşımıza çıkan bölüm sonu canavarlarının icabına bakmaya çalışıyoruz.

Oyunda iyi bir Metal Gear oyunundan bekleyeceğiniz her şey var: İki kişinin portresini yan yana gördüğümüz telsiz konuşmaları, kameralara yakalanmamak için duvarlara yapışarak ilerleme, kafalarında ünlem çıkan nöbetçiler, çatışmalar, ufak tefek bulmacalar… Ama bütün bunları olabilecek en komik ve eğlenceli şekilde sunuyor bizlere UnMetal. Bunu yaparken fikir babası olan Metal Gear'ı ve Amerikan sinemasının klişelerini tiye almaktan da hiç geri kalmıyor. Kimi zaman komik ve absürt görevler yaparken buluyoruz kendimizi. Kimi zamansa kahramanımız "Hayır, o olay öyle olmadı. Aslında şöyleydi," diyerek birdenbire hiç beklemediğimiz belalar açıyor başımıza. Tüm bu zaman zarfında olayları abartılı bir şekilde anlatması, kendisiyle durmadan çelişmesi, en basit olayları bile komplo teorisi olarak algılaması ama burnunun ucundaki gerçekleri bir türlü görmemesi gibi özellikleriyle de sık sık kahkahalara boğulmanıza neden oluyor.



We aaall liiive in a yellow submarineee...

Sanki madalya takacaklar!

Bölümlerde ilerlerken sağda solda bazı madalyalarla karşılaşacaksınız. Bunları topladığınızda "Challenge Unlocked" diye bir ibare çıkacak ama başka hiçbir açıklama göremeyeceksiniz. Oyun da size bunları ne işe yaradığını anlatma zahmetine bir kerecik bile katlanmayacak. İşte benden size dev hizmet! Açıklıyorum! Envanter ekranına girdiğinizde ta en sağda bir Challenge sekmesi göreceksiniz. Oraya girdiğinizde topladığınız madalyaların buraya gittiğini keşfedeceksiniz. İşte onların üstüne tek tek gelip açıklamalarını okuyuncaaaa oyunun bazı görevleri belirli şekillerde bitirmenizi istediği ortaya çıkacak. Falanca boss'u sadece yumrukla döv, 20 tane askeri kloroformla uyut gibi gibi...



Bu ekran bir yerden tanıdık sanki ama nereden?

UnFair...

Ama işte, bazen zorluğu ve bölüm sonu düşmanlarıyla da bayramlık ağzınızı Süveyş Kanalı gibi açtıran bir oyun UnMetal. Hele ölüp de ta en son kayıt noktasından başlamak, onca nöbetçiyi tekrar tekrar aşmak yok mu? Yolamadığınız saçlarınız da kendiliğinden süzülerek dökülüyor işte o zaman. Ama güldüm mü, güldüm. Eğlendim mi, eğlendim. İlginizi çektiyse biraz ucuzlayınca yapıştırın gitsin.



- Esprili anlatım tarzı
- Komik görev yapısı
- Başkarakterin şapşallıkları
- Eski Metal Gear'ları aratmayan oynanışı

−

- Bazı boss'lar çok sinir bozucu
- Bazı bölümler de öyle
- Pahalı

7.5



Son Karar

Zor dostum zor, gülerken kudurmak...

TÜR: Macera | **YAPIM:** @unepic_fran | **DAĞITIM:** Versus Evil | **DİJİTAL İNDİRME:** 80 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+

TEKMİLİ BİRDEN

BU AY OYUN SAYISI NİSPETEN AZ AMA ÖZDÜ. ÖNÜMÜZDEKİ AYLAR DA BİR GARİP...

BU ARADA TEKMİLİ BİRDEN KÖŞEMİZİ YENİLEMİŞİZ! NASIL BULDUNUZ? ÖNERİLERİNİZ, FİKİRLERİNİZ VARSA BİZE YAZIN!

AYIN ALTIN OYUNLARI



FORZA HORIZON 5



SHIN MEGAMI TENSEI V



RAINBOW BILLY: THE CURSE OF THE LEVIATHAN

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Who Brings Shadow**
   Final Fantasy XIV: Shadowbringers
2. **City Ruins - Rays of Light**
   NieR: Automata
3. **Zero to Hero**
   Marvel's Guardians of the Galaxy
4. **Majula**
   Dark Souls 2
5. **Saetas de Altos Balcones**
   Blasphemous

OGZ ONUR LİSTESİ

AÇIK DÜNYA YARIŞ



Forza Horizon 5
Forza Horizon 4'ün eksiklerini kapatarak bu türün tartışmasız liderliğini kaptı FH5.



Riders Republic
Eksikleri olsa dafarklı ve değişik havası, eğlenmeyi teşvik edişiyle oynanmayı hak eden bir oyun.

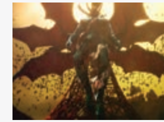


Need For Speed: Heat
Sorunları olsa da NFS serisinin belini doğrultmasıyla ve modifiye derinliğiyle adı anılmaya değer.

J-RYO



Persona 5 Royal
Persona 5 zaten mükemmel bir oyundu, onun daha üstüne çıkılabilir miydi? Royal bunu başardı işte!



Shin Megami Tensei V
Gözümüz yeni bir SMT oyunu için yollarda kalmıştı. Neyse ki hayal kırıklığına uğramadık...



Final Fantasy VII Remake
Eskisini bozmak bir yana daha da geliştiren ve üzerine koyabilen nadir tecrübelerden birisi FF7R.

SIRA TABANLI



Darkest Dungeon
İkincisi şimdilik biraz sorunlu ama ilkinin hâlâ her türlü oynanası var. Stres yapmayın yeter!



Ruined King
Riot sonunda "koridordan" dışarı adım atıp farklı oyun türlerine kolları sıvadı; ilk sonuçları da gayet nefis...



Divinity: Original Sin 2
Dönüp dolaşıp yine sana geliyoruz Original Sin 2. Arkadaşlarla birlikte oynaması da ayrı bir keyif!

DİNOZORLU



Jurassic World Evolution2
T-Rex'e tuvalet eğitimi vermeye çalışmayın, olmuyor. Park simülasyonu olarak güzel ama gayet.



Monster Hunter: World
Teeeeknik olarak dinozor olmasalar da besbelli dinozorları temel alınarak tasarlanan tonla yaratık var.



Dino Crisis
Ya biri (Capcom) artık şu oyunu Remake yapabilir mi lütfen? Kaç yıl oldu, bekliyoruz hâlâ...

ONLINE FPS



Destiny 2
İki adım ileri bir adım geri yapsa da sevince seviyor işte insan. The Witch Queen yüzümüzü güldürse bari.

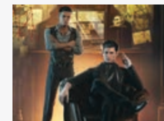


Halo Infinite
Resmi çıkışı gerçekleşmeden Multiplayer'ı ortamlara düştü ve... şimdiden çoğumuzu avcunun içine aldı.



Call of Duty: Warzone
Vanguard biraz "şey" çıkıp tatmin edemese de Warzone popülerliğini korumaya devam ediyor.

DEDEKTİFLİK



Sherlock Holmes Chapter One
Frogwares'in meşhur serisinde bu sefer dedektifimizin toyluk günlerine tanıklık ediyoruz!



Agatha Christie – Hercule Poirot: The First Cases
Hercule Poirot basit bir şantajı çözecekti, kendisini yine gizemli bir cinayetin ortasında buldu



Disco Elysium: Final Cut
Her ne kadar diğer iki deDisco Elysium gibisi hâlâ gelmedi; daha da uzun sürecek gelecek gibi durmuyor.

OGZ 170.indd 102 5.12.2021 00:44

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Final Fantasy XIV: Endwalker ufak bir ertelemenin ardından siz bu sayıyı okurken gelmiş olacak! Bir de Halo Infinite diye bir oyun geliyormuş...

Aralık '21	
War Tales (Erken Erişim)	1 Aralık
Archvale	2 Aralık
Mechajammer	2 Aralık
Rubber Bandits	2 Aralık
Century: Ages of Ashes	2 Aralık
Solar Ash	2 Aralık
Danganronpa Decadence	3 Aralık
Chorus	3 Aralık
ICARUS	3 Aralık
Shadow Tactics: Blades of Shogun - Aiko's Choice	6 Aralık
Final Fantasy XIV: Endwalker	7 Aralık
Thymesia	7 Aralık
Thunder Tier One	7 Aralık
SpellForce III: Reforced	7 Aralık
Rune Factory 4 Special	7 Aralık
White Shadows	7 Aralık
Wolfstride	7 Aralık
Halo Infinite	8 Aralık
Sam & Max: Beyond Time and Space	8 Aralık
Breakwaters (Erken Erişim)	9 Aralık
Blasphemous: Wounds of Eventide (DLC)	9 Aralık
Syberia: The World Before	10 Aralık
Five Nights at Freddy's: Security Breach	16 Aralık
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	17 Aralık
Ocak '22	
Weird West	11 Ocak
God of War (PC)	14 Ocak
Gunvolt Chronicles: Luminous Avenger iX 2	27 Ocak
Pokémon Legends: Arceus	28 Ocak
Şubat '22	
Life is Strange Remastered Collection	1 Şubat
Dying Light 2: Stay Human	4 Şubat
Zorya: The Celestial Sisters	8 Şubat
Sifu	8 Şubat
The King of Fighters XV	17 Şubat
Total War: Warhammer III	17 Şubat
Horizon: Forbidden West	18 Şubat
Destiny 2: The Witch Queen	22 Şubat
Martha is Dead	24 Şubat
Monark	25 Şubat
Atelier Sophie 2 - The Alchemist of the Mysterious Dream	25 Şubat



FIRSAT KÖŞESİ

Zaten bir oyun keyfimiz var, ekonominin çivisi de iyice fırlamışken bari o ayın güzel fırsatlarını duyuralım istedik. Bu ay hangi platformda ne fırsatlar varmış bakalım:

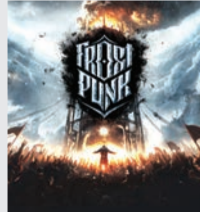






PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Godfall: Challenger Edition
- LEGO: DC Super-Villains
- Mortal Shell



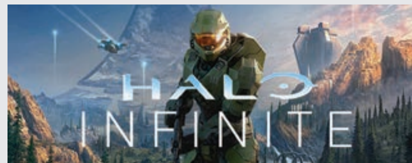


AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Need For Speed: Hot Pursuit
- Football Manager 2021
- Journey To The Savage Planet
- Tales of Monkey Island: Complete Season
- Frostpunk
- Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
- Morkredd
- Youtubers Life
- Spellcaster University







GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Before We Leave
- Generation Zero
- Mind Scanners
- theHunter: Call of the Wild
- ANVIL
- Archvale
- Final Fantasy XIII-2
- Lawn Mowing Simulator
- Rubber Bandits
- Stardew Valley
- Space Warlord Organ Trading Simulator
- Halo Infinite
- One Piece Pirate Warriors 4
- Aliens: Fireteam Elite
- Among Us

EDITTOCHAT

Ali: "Gölge etme başka ihsan istemem" felsefesinin modernize hali "Reklam koyma başka ihsan istemem".

Ali: "p2w olma başka ihsan istemem" hatta.

Eser: "Edittochat'te başka İhsan istemem"

İhsan: Buraya iki İhsan fazla yani?

Sabri: Edittochat'te bir Sabri bile fazla abi ama here we are…

Serpil: Sabrimizi sınamayın daha fazla İhsan ekleyip!

Ömer Akdağ added to Edittochat

Ömer: Napıyorsunuz ya, ben yokken çok eğlenmediniz di mi?

Can: Yok ya, TGA seçimleri için birbirimizi vurduk en fazla.

Ömer: Tüh ya, kaçırdım mı aksiyonu? "JRPG seçmek yok, CRPG banzai!" moduna girecektim halbuki…

Sabri: Elimdeki Game Pass'i de 2024'e kadar falan uzatsam mı diye düşünmüyor değilim şu an…

Can: "Hedef 2021!" -Sabri Erkan Sabancı

Emre: Yakında "Aç bakayım Steam kütüphaneni" muhabbeti de başlar. Herkesin kütüphanesinde 5000 liralık oyun…

VİZYON TARİHİ
17 ARALIK 2021

MARVEL STUDIOS

ONUR KAYA

SPIDER-MAN No Way Home

Sürüden ayrılanı Goblin kapar...

Avengers: Endgame'den bu yana en çok konuşulan, en çok merak edilen ve sırları en kötü saklanan Marvel filmi nihayet geliyor. Tom Holland bıdık haliyle "Ya kazık kadar adam oldum Spider-Man mi oynarım daha?" diye diye aldığı mangırı artırmaya çalışadursun, MCU'nun ilk Spider-Man üçlemesi kapanışını yapıp Peter'ı liseden mezun etmek üzere. Heyecan dorukta, *No Way Home* gelmiş geçmiş en çok gişe yapan Spider-Man filmi olmayı pandemiye rağmen garantiledi, "Endgame'in rekoruna ne kadar yaklaşır veya onu geçebilir mi?" sorusunuysa ben dâhil herkese sorduruyor. Potansiyel büyük, heyecan dorukta. Peki, *No Way Home*'dan ne beklemek lazım?

Fragmanlardan anladığımız kadarıyla filmimiz Peter'ın gerçek kimliğini cümle âleme unutturmasına yardım etmesi için Doctor Strange'in yardımını istemesiyle başlayacak. Ben kendi adıma ne Parker'ın kimliğinin açıklanmasından ne de hemen sonraki filmde geri unutturulmasından hoşnut değilim (bkz: kutu) ancak bunun bizi çoklu evren zamazingolarına götürecek bir araç olmaktan öteye gitmeyeceği de açık şu noktada. Yani bu büyü meselesinin çok ince düşünülmüş, çok iyi kurgulanmış bir yere varmasını beklemeyin derim ben. Çoklu evren zamazingoları da eğer MCU'nun planı *What If…?* sezonu boyunca gördüğümüz mantıksız kuralların yenileriyle açıklanacaksa tatmin edici olmayacaktır.

Yani bu filme kurgusuyla, ters köşeleriyle bizi oradan oraya savuracak bir bilim fantazyası gözüyle bakmak makul değil. İlki önümüzdeki haziran ayında 20. yaşını dolduracak olan *Spider-Man* filmlerinin bir kutlaması gözüyle bakmak ise bence en doğrusu. Sızıntılar bir kenara, sırf bu yüzden ve Marvel rakibi DC'nin çoklu evren çıkartması *Flashpoint*'in gerisinde kalmayacağı için Tobey Maguire ve Andy Garfield'ın filmde yer almasının kulağa garanti geldiğini söylemek mümkün. Sızıntıları geri kadraja alırsak da Andy Garfield'ı üzerinde kostümle gördüğümüz bir sızıntı videosunda, üç Spider-Man'i birlikte gösteren bir



fotoda ve resmi fragmanda aynı demir boruların olduğunu görmek mümkün. Sony'nin resmi Brezilya hesabındaki fragman kesitinde de Lizard'ın görünmez (daha doğrusu silinmiş) birilerinden yumruk yediği görülüyor. *(Garibim Tom'a da fragman yorumlaması yaptırmışlar, o sahne gelince "Ee, şey nered--" diye başlayıp sonra yine spoiler vereceğini fark edip susuyor. -Can)* Zaten fragmanlarda gördüğümüz köprü savaşının filmin başlarından, Özgürlük Heykeli dövüşünün de en en sonlarından olduğunu anlamak için sinema televizyon okumaya gerek yok. 2 saat 28 dakika olduğu onaylanan filmin, bizim ucundan kenarından görmediğimiz devasa bir göbeği var yani. Oralar Tobey ve Andy kaynamıyorsa ne kaynıyordur bilemiyorum.



Tabii filmde üç tane örümcek olsa da olmasa da, hele kadro bu kadar uyuşurken kötüler takımının da Sinister Six olması gerekiyor gibi geliyor bana. Doctor Octopus, Green Goblin, Electro, Sandman ve Lizard fragmanlarda ayan beyan gördüğümüz isimler. Eğer karşı takım SS olacaksa bir kişi eksik, kim olacak da sürpriz? Venom mu olur, yoksa daha önce Sony filmlerinde boy gösteren Vulture mı? Michael Keaton her iki çizgi roman devinin de çoklu evren filmlerine kapak atmış mıdır? Atsa buna çok eğlenmez miyiz? Veyahut Venom gelse ortalık güzel karışmaz mı?

Sözün özü, *No Way Home* sıfırdan tanıtmasına gerek olmayan bu kadar çok şey barındırmasıyla bile bize kısa yoldan yüksek seyir zevki sunacak bir yapım olacak gibi duruyor. Doctor Strange'in salça olmasıyla Tom Holland Spider-Man'inin yuvadan uçtuğu bir hikâye yine göremeyebiliriz ve yine filmin en büyük kusuru bu olabilir. Ancak bunlar Sony'nin anlaşma gereği talepleri gibi duruyor, kendi ayakları üzerinde duran bir MCU Spider-Man'i görme umutlarımızı sonraki üçlemeye saklayalım…

One More Day Faciası

Gerçek kimliği unutturma detayı *No Way Home*'un, Örümcek'in çizgi romanlarda Mephisto'nun yardımıyla kimliğini yedi düvelin hafızasından sildirdiği *One More Day*'i andırmasına sebep.

WandaVision döneminde dizide gözükeceğine dair teorilerin havada uçuştuğu Mephisto'nun işleri karıştırdığı hikâyelerden olmasını bir kenara koyarsak, OMD Spider-Man hayranlarının ekseriyetle nefret ettiği, hatta yazarı J. Michael Straczynski'nin bile ismini üzerinden sildirdiği bir hikâye. Bilmeyenleriniz için, çizgi romanlarda Spidey'nin gizli kimliğinin halka açıklanması, Civil War'da Tony Stark'ın isteğiyle bizzat Peter tarafından yapılıyor. OMD ise hem bunun geri çevrilmesi hem de Peter ile Mary Jane'in ayrılıp Spider-Man'in ilk zamanlardaki bekâr ve sultan haline geri döndürülmesi için yazılıyor. Peter ile MJ Mephisto'dan, ölüm döşeğindeki May'i iyileştirmesini istiyorlar. Bunun bedeliyse evlilikleri oluyor, yeni yaratılan gerçeklikte de Peter'in Spider-Man olduğu unutuluyor. Peter'ın evli olmasından hazzetmeyen o dönem kodamanlarından Joe Quesada'nın başı altından çıkan One More Day, Spider-Man'in yayın tarihinde en çok nefret edilen hikâyelerden biri.

Çizgi romanlarda sık görülen, statükonun şok etkisi için yerle bir edilip sonra saçma sapan bir şekilde geri tamir edilmesinin de en kötü örneklerinden biri. Öyle ki *No Way Home*'un One More Day kadar kötü karşılanmamak için değil, karşılanmak için çok çaba harcaması gerekli.

YÖNETMEN: Jon Watts **OYUNCULAR:** Tom Holland, Zendaya, Benedict Cumberbatch, Willem Dafoe, Alfred Molina, Jamie Foxx, (muhtemelen) Andrew Garfield, Tobey Maguire

3 Yemin

Doğru olmayan hiçbir şey söyleme.

Asla bir insanın başka bir insanı öldürmesine yarayan bir silah yapma.

Asla Tek Güç'ü Karanlıkdostları veya Gölgedöllerine karşı veya kendi yaşamını, Muhafızının yaşamını veya başka bir Aes Sedai'nin yaşamını kurtarmak üzere son çare olmadıkça silah olarak kullanma.

Damodred

Dizide Beyaz Pelerinlilere kendini "düşmüş bir soylu evin hanımı" diye tanıtırken de yanlış değildir, zira kötü şöhretli Cairhien kralı Laman Damodred'in yeğenidir. Laman öldükten sonra Moiraine tahta geçmeyi reddettiği için (ve yarı kardeşi de başka bir ülkenin kraliçesiyle evlenerek tahttaki hakkını kaybettiği için) taht başkasına geçmiş ve Damodred ailesinin hükümdarlığı sona ermiştir.

Bir soylu olarak büyüyen Moiraine saray entrikalarında hayli tecrübelidir ve eğitilmek üzere Beyaz Kule'ye gitmeden önce başkalarının konuşmasına kulak kabartmaya yarayan bir yetenek geliştirmiştir. Bu yeteneği için odak olarak Cairhien'e özgü Kesiera'sını kullanır (Kesiera altın bir zincire bağlı mavi parlak bir taştan oluşan bir taçtır)

Moiraine Damodred

Yazan: Burcu Arabacı

"Beni Alys Hanım diye çağırabilirsiniz..."

Doğru, Moiraine Sedai, tıpkı seçtiği Ajah'ın şalını giymeye hak kazanarak kırılamaz olan 3 yemini etmiş diğer kız kardeşleri gibi yalan söyleyemez ve adının da Moiraine Damodred olduğu apaçıktır ancak siz onu Alys Hanım diye çağırabilirsiniz. Mavişim diye de çağırabilirsiniz sonuçta, size kalmış bir şey, haliyle kimliğini gizlemesi yalan söylediği anlamına gelmez. Değil mi?

Moiraine, Emond Meydanı çocuklarının ve onların maceralarını okuyan, izleyen bizlerin ilk tanıştığı Aes Sedai olarak hepimizde hayranlıkla karışık bir şüphe uyandıran gizemli bir kadın. Asla yalan söyleyemiyor olsa da gerçeğin etrafından dolaşmaktaki ustalığı, Aes Sedai'lerin bu konudaki kötü şöhretiyle de birleşince Zaman Çarkı dünyasının en haksızlık edilmiş karakterlerinden bir tanesi olması işten bile değil. Birisi önüne bakmadan yürürken düşüp dizini yarsa sorumlusu kesin Moiraine Sedai'dir, kim bilir onu neyle kandırıp da havalara baktırtmıştır ya da kimleri o yola taş dizmeye ikna etmiştir. Halbuki Moraine Sedai, Aes Sedai yeminleri olsun olmasın, hayatınızda tanıyabileceğiniz en dürüst insanlardan bir tanesidir. Amacını baştan açıklar: "Yenidendoğan Ejder'i bulmak ve onu Son Savaş'a hazır hale getirmek. Bedeli ne olursa olsun."

Mavi Ajah

Ajah'lar, aynı amaca sahip Aes Sedai'lerin oluşturduğu gruplardır. Geçmişte Ajah'ların geçici çalışma grupları olduğu söylenir ancak günümüzde 7 kalıcı Ajah vardır ve renklerle temsil edilirler. Mavi, Yeşil, Kırmızı, Beyaz, Sarı, Gri ve Kahverengi.

Mavi Ajah adalet ve (kendi seçtikleri) yüce bir amaç uğruna mücadele ederler. En geniş haber alma ağı kendilerine aittir. Politik entrikalara en çok karışan Ajah olarak bilinirler. Sayıca en az Ajah'lardan olmalarına rağmen en çok Amyrlin (Baş Aes Sedai) kendilerinden çıkmıştır. Kırmızılarla çok eskilerden gelen bir husumetleri vardır ve geleneksel olarak Kule içerisinde kırmızı renkli kıyafet giymezler. Genellikle evlenmemeyi tercih ederler ancak istisnaları da olmuştur.

Bu bedelin sevdiklerinin hayatı olabileceği ihtimali insanları Moiraine'e karşı temkinli olmaya itse de ait olduğu Mavi Ajah'ın kendini yüce bir amaca adama misyonuna tamamen uygundur. Henüz sınavını geçmemiş ve şalını almamış bir Kabuledilmiş iken, gözlerinin önünde Ejder'in yeniden doğduğunun kehanetini gören Gitara Moroso'nun şüpheli ölümü üzerine edindiği bu misyon herhalde Aes Sedai tarihinin en önemli ve en fedakârlık gerektirecek misyonudur da zaten.

"Yeniden doğdu! Hissediyorum! Ejder, Ejderdağında ilk nefesini alıyor! Geliyor! Geliyor! Işık bize yardım et! Işık dünyaya yardım et! Karlar içinde yatıyor ve gök gürültüsü gibi ağlıyor! Güneş gibi yanıyor!" - Gitara Moroso

Bu uğurda -ve biraz da kendisini politik pozisyonların içine çekmek isteyen Beyaz Kule'den uzak durmak için- yirmi senedir sadık muhafızı Lan Mandragoran ile birlikte kendini yollara vurmuş ve nihayet Emond Meydanında hedefini bulmuştur.

Zaman Çarkı döner ve çağlar gelip geçer, Çarkın bu dönüşünde Moiraine'in amacına ulaşmak için neler yapacağını hep birlikte izleyeceğiz.

DC VE MARVEL'IN Geleceği

OĞUZ ERDOĞAN

GEÇTİĞİMİZ AYLARDA HEM MARVEL HEM DE DC ÖNÜMÜZDEKİ SENE İÇİN ELLERİNDEKİ KARTLARI AÇIP HAYRANLARININ YÜZÜNÜ GÜLDÜRDÜLER. BİZ DE BAKALIM 2022'DE BİZİ FİLM VE DİZİLER AÇISINDAN NELER BEKLİYOR DİYE MEVZUYU BİR TOPARLAYALIM DEDİK.

DC FANDOME 2021

Puslu bir Ekim akşamı, yaklaşık dört saat boyunca süren bir DC FanDome izledik. Umarım siz izlememişsinizdir çünkü genel anlamda hayatımdan yitip giden bir dört saat oldu. Lakin DC Sinematik Evreni'nin geleceğiyle ilgili güzel ipuçları ve bu uzun sürenin sonunda şahane bir *The Batman* fragmanıyla en azından finali güzel yaptı. DCEU'nun geleceği Flash'ın ne kadar hızlı koşacağına bağlı olsa da yan filmler yüzleri güldürebilir.



BLACK ADAM

29 Temmuz 2022



Kara Adam gecikir, belki hiç gelmez...

Dwayne "The Rock" Johnson uzunca bir süre hayalindeki süper kahraman rolünün *Black Adam* olduğunu söylüyordu. Warner Kardeşler bu çağrıya kayıtsız kalmadı ve *Black Adam*'ın filmi resmen yolda, geliyor. Herkesi anti-kahraman yapmayı pek seven Hollywood'un geri çeviremeyeceği bir fırsattı bu belli ki. FanDome'da filme dair çok fazla bir şey göremedik ama *Black Adam*'ın ortaya çıkışına tanıklık ettik. "Ben bu rolü oynamak için doğmuşum." diyen The Rock beklentileri biraz arşa çıkarsa da *Shazam*'ın da yer aldığı bir evrende *Black Adam* görmek epey potansiyel barındırıyor. Günün birinde *Shazam* vs *Black Adam*'ı da beyaz perdede izlersek bu potansiyelin kinetiğe geçişini de görebiliriz.



AQUAMAN AND THE LOST KINGDOM

15 Aralık 2022



Gişeyi yapan Jason Momoa mı, yoksa Aquaman mi? Hâlâ bilemiyorum...

DC Sinematik Evreni, *Aquaman* filminden önce rotasını iyice şaşırmıştı. Ancak *Aquaman*'in olağanüstü bir şekilde gişede 1 milyar dolar barajını geçmesi devam filminin de önünü açtı. FanDome sırasında devam filmi *The Lost Kingdom*'a dair film içi görüntüler yoktu ama kamera arkası ve yönetmen James Wan'ın yorumları bolca yer kaplıyordu. Daha önce gelen haberler filmin korku tarafının ön planda olacağını söylüyordu ama konsept görüntülerde buna dair pek ipucu göremedik. Black Manta'yı baş kötü olarak göreceğimiz *Aquaman and The Lost Kingdom*, yine bolca Jason Momoa katkısıyla gişede kendini aşmaya çalışacak.



PEACEMAKER
13 Ocak 2022

DİZİ

Barış için her yol mübah mıdır?

John Cena'yı alıp bir süper kahraman haline getirmek zaten absürt bir fikirdi. Üstüne bunu James Gunn önderliğindeki *The Suicide Squad* filmi içinde yapmak bu durumu daha da komik hale getirdi. Şimdi ufukta *Peacemaker*'ın kendi dizisi var ve mizah seviyesi epey yüksek gözüküyor. DC FanDome sırasında yayınlanan ilk fragman *Peacemaker* dizisine olan şüpheli bakışları bir anda silip diziyi beklemek için bolca sebep sundu. Zaten bütün DC FanDome boyunca etkinliğin gizli yıldızı John Cena'ydı. *Peacemaker*'ın bu "saf" hali ve barışı koruma tutkusu yeni dizide de bol bol yüzlerimizi güldürecek gibi duruyor. Fragmanda ön plana çıkan "butt baby" şakasıysa bence en eğlenceli andı. Biraz Punisher, biraz Mr. Bean biraz John Cena... *Peacemaker*, The Boys'tan sonra aradığımız absürt çizgi roman uyarlaması olmaya en ciddi aday. (*Doom Patrol* üzerine alınmasın.)



THE BATMAN
3 Mart 2022

FİLM

Ve assolist Batman...

Tüm FanDome etkinliğinin, hatta DC'nin yakın tarihinin en çok beklenen filmi *The Batman*. Yaklaşık dört saatin sonunda yeni fragmanı izleyince geçmişe sünger çekip heyecanlanmamak elde değildi. Matt Reeves'in yönetmenliğini yapacağı ve Robert Pattinson'un başrolünde yer alacağı bu Batman filmi tam da aradığımız lezzet gibi duruyor. Daha toy, daha acemi ve daha öfkeli bir Bruce Wayne'in yozlaşmış Gotham'a, kiralık katillere ve envaiçeşit kuşlara karşı vereceği mücadele sinematik açıdan da şahane duruyor. Fragmanın son sahnesindeki o ters kamera açısını arada açıp açıp gaza geliyorum. Eğer Warner Kardeşler hikâyeye ve yönetmene fazla müdahale etmezlerse Nolan üçlemesinden sonra hem daha farklı hem de daha karanlık bir Batman'e kavuşabiliriz.

THE FLASH
4 Kasım 2022

FİLM

Yeterince hızlı koşarsan DCEU'yu bile kurtarabilirsin Flash!

DC Sinematik Evreni bu zamana kadar çok fazla hata yaptı. Ancak ellerinde adeta "Ctrl + Z" niteliğinde bir hikâye var. Flashpoint senaryosuyla birlikte işi çizgi roman kılıfına da uydurarak evrene bir reset atmak mümkün. Ezra Miller'ın başrolünde yer alacağı *The Flash* filminden ilk görüntüler de DC FanDome sırasında yayınlandı. Miller'ın da dediği gibi henüz filme dair çok fazla detay görmedik ama ufukta bir çoklu evren olduğu kesin gibi gözüküyor. Fragmanın bir sahnesinde birden fazla Flash vardı. Ayrıca çizgi romanda olduğu gibi Barry Allen annesini kurtarmak için zamanda bir kelebek etkisine yol açıp kendi kaosunu kendi temizleyeceğe benziyor. Tabii *The Flash* filmi için en heyecan verici kısım iki tane Batman görecek olmamız. Michael Keaton ve Ben Affleck'in canlandırdığı iki farklı Pelerinli Süvari filmde yer alacak. *Aquaman* ve *Wonder Woman*'ın başrolünde yer aldığı savaş filmde çok büyük ihtimalle yer almayacağı için arka plan hikayelerinde Batman'ler kilit rol oynayacak gibi duruyor.



DİSNEY+ GÜNÜ

Yayın servisi savaşları kızışırken Disney+ gömdüğü baltaları çıkartmaya başladı. Geçtiğimiz ayın Disney+ günü belki çok dolu geçmedi ama bir anda tam 12 Marvel dizisi görmüş olduk. Bunlardan bazıları daha önce bildiğimiz işlerdi, bazılarını da ilk kez öğrendik. Bakalım Disney+ gününden sonra 2022 yılı ve sonrasında bizi neler bekliyor.



X-MEN '97

2022

Dizi

X-Men The Animated Series'in dönüşü!

Bu güzel duyuruyu hemen en başta vermek istiyorum! Benim jenerasyonum da dahil olmak üzere en az iki üç jenerasyona Marvel işlerini sevdiren bir çizgi film dönemi vardı. *Spider-Man, X-Men, Fantastik Dörtlü, Hulk* ve *Iron Man* gibi nice isimlerin kendi dizileri vardı ve ara ara bir araya da geliyorlardı. Şimdi 1997 yılında final yapan *X-Men* ile bu güzel dönem geri dönüyor, hem de orijinal ekibin pek çok ismi korunmuş bir şekilde! Darısı *Spider-Man: The Animated Series*'in de geri dönüşüne diyelim. Zira gerçek, öz hakiki Mary Jane'e ne olduğunu halen çok merak ediyorum… *(Ben de! -Can)*

Dizi

MOON KNIGHT VE SHE-HULK

2022

Deli Arkeolog ve Avukat Hanım sandığımızdan daha yakın!

Disney+ günü görsel anlamda çok fazla yeni içerik sunmasa da *She-Hulk* ve *Moon Knight*'a yakından bakma şansı elde ettik. Her ne kadar yayınlanan görüntüler epey kısıtlı olsa da özellikle *Moon Knight*'ın atmosferiyle ilgili bir fikir elde edebildik. *She-Hulk* tarafında ise Professor Hulk ile kuzeni Jennifer Walters'ın ilk anlarını gördük; *She-Hulk*'ın dönüşümü biraz sancılı olacak gibi gözüküyor. Diziyle ilgili daha önce duyduğumuz haberler dördüncü duvarın kırılması ve mizah yönünün epey ağır basacağına işaret ediyordu. *Hawkeye*'ın ilk iki bölümünü de izledikten sonra salt komedi ağırlıklı MCU dizilerine daha sıcak bakıyorum.







SECRET INVASION

2022

Dizi

Gizli İstila geliyor, eşinizi dostunuzu kontrol edin!

Geçen sene yapılan Disney yatırım gününde beni şoke eden gelişme *Secret Invasion* hikayesinin bir Disney+ dizisi olarak işlenecek olmasıydı. Çizgi romanlarda seneler boyunca farklı farklı ele alınan bu konu, MCU gidişatına bakınca tam olarak bir sinematik dönemi kapsayabilirdi. Ancak başrollerinde Nick Fury ve Talos'un yer alacağı bu dizi muhtemelen başta *Captain Marvel* külliyatı olmak üzere MCU›nun film tarafına da ciddi bir şekilde sirayet edecektir. Nick Fury›nin diziden ilk görüntüsünün yayınlanması da biraz etkinliğin bonusu gibi oldu. Samuel L. Jackson'ı belki de MCU'dan emekli olurken izleyeceğimiz *Gizli İstila* sonrası bir de ana karakter Skrull çıkarsa değmeyin keyfime!

WHAT IF...? SEZON 2, SPİDER-MAN: FRESHMAN YEAR, MARVEL ZOMBİE, I AM GROOT

DİZİ

2022

Animasyon fırtınası!

Bu yıl Disney+'nın ilk MCU animasyonu *What If…?* ile tanışma şansına eriştik. Önümüzdeki dönem takviminde yine *What If…?* ikinci sezonuyla yer alacak. Öte yandan Bebek Yoda (Grogu demeyi reddediyorum!) rakibi Bebek Groot'un animasyonu *I Am Groot* da ekranlara şebeklik katmaya geliyor. Beni en çok meraklandıran animasyon projesiyse *Spider-Man: Freshman Year* oldu. Tom Holland usulü Spidey'in ilk lise yıllarına gideceğimiz bu dizi özlediğimiz Tony Stark'tan bağımsız Peter Parker'ı bizlere sunabilir. Hakkında en az şey bildiğimiz dizi ise *What If…?*'ten fırlayan *Marvel Zombies*. Zombi kahramanların hikâyeye baştan mı başlayacağı yoksa *What If…?*'ten mi devam edeceği bile henüz belli değil ama MCU yeni dönemde bolca animasyon diziyle karşımıza çıkacak, orası kesin.



MS. MARVEL VE IRONHEART

2022

DİZİ

Riri ve Kamala...

Kamala Khan adım adım MCU'ya gelirken *Ms. Marvel* dizisi de bir gençlik dizisi olarak alternatif bir tür sunacak. *Captain Marvel* ile birleşmesi ve MCU'nun geleceğinde kilit rol oynaması kesin olan Kamala'nın büyümesini de ekran başında izleyeceğiz. Bir diğer genç isim Riri Williams ise *Ironheart* olarak Tony Stark'ın varisi olarak kendisini gösterecek. Bir başka zırhlı dahi daha evreni kurtarmaya hazırlanıyor, umarım bir Ultron faciası daha yaşamayız. Hele bir de Iron Man mirası için ortada *Armor Wars* dizisinin olacağını da düşününce bu halef/selef sevdası Stark markası için de yeniden doğuş kıvılcımını yakacaktır. Mümkünse bu sefer füzesi az, zırhı bol olsun.

AGATHA: HOUSE OF HARKNESS VE ECHO

2022

DİZİ

Agatha'nın çenesi Echo'yu sağır etmiş!

İlk MCU dizisi *WandaVision* ile hayatımıza giren Agatha, *House of Harkness* alt başlıklı dizisiyle kendi hikâyelerini anlatma şansına kavuşacak. Dizinin bittiği yerden sonra nasıl bir Agatha izleyeceğimizi bilmiyorum ama dizideki Kathryn Hahn'ın role geri döneceğini bilmek güzel. *Hawkeye* dizisinin ilk iki bölümü bizlere bir yılbaşı hikayesi anlatırken arka planda MCU'nun gelecek dönemi için iki karakteri de hazırlama görevi üstlendi. Kate Bishop'un yeni dönemdeki rolünü az buçuk tahmin edebiliyoruz ama üçüncü bölümden itibaren daha çok görmeyi beklediğimiz Maya Lopez yani *Echo* da kendi dizisine kavuşacak. Dahası, onun evrene girişi *Daredevil* için de kapıları sonuna kadar açıyor. MCU yarın öbürgün «Elektra dizisi geliyor!» da derse artık hiç şaşırmam, evrende tek eksik Matt Murdock kaldı.



- **YÖNETMENLER:** Pascal Charrue, Jérôme Combe, Arnaud Delord
- **OYUNCULAR:** Hailee Steinfeld, Yuri Lowenthal, Kevin Alejandro, Ella Purnell, JB Blanc
- **IMDB NOTU:** 9,3
- **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

OYUN UYARLAMALARINDA RÖNESANS VAKTİ!

Yazan:
Eren Eryürekli

INTO THE ARCANE

Arcane daha ilk sezonundan yapılagelmiş en iyi oyun uyarlaması unvanını kapmış gibi görünüyor. İşin ilginç yanıysa Arcane'in sağda solda rastladığımız bilgi kırıntılarıyla öyle çok da derine inmeyen bir lore'a sahip olan *League of Legends*'dan çıkmış olması. Oyun hakkında ne düşünürseniz düşünün Riot'ın yıllardır hep doğru hamlelerle besleyip büyüttüğü evrenin ilgi çekici ve deşilirse harika öykü materyallerine sahip olduğunu inkâr edemezsiniz. Ayrıca firmanın yıllardır servis ettiği animasyon videolarla özdeşleştiğini ve bu alanda bayraktarlık yapan Blizzard'ı fersahlarca geride bıraktığı bilgisini de cebimize koyalım başlamadan. *(Firmanın büyük bir çoğunluğunun eski Blizzard'cı tayfayı içeriyor olmasının da bunda etkisi var tabii… -Can)* Yani Arcane firma için "sonraki büyük adım"dı bir süredir.

İşte tam bu noktada hem de rakipleri fena halde güç kaybederken Riot Games ölüm vuruşunu yaparak animasyona büyük yatırımlar yapan Netflix iş birliğiyle önümüze Arcane'i koyuyor. Ama ne koymak! Hani isterseniz LoL'den nefret edin yine de Arcane'de sevecek bir şeyler bulabilirsiniz. Ama evvela biraz mevzudan bahsedeyim ki taşlar yerine otursun. Oyunda bahsi geçen gelişimin aydınlık şehri Piltover ve adı şimdilik Undercity olan sis pusla dolu Zaun arasındaki danışıklı dövüş ortamında açılıyor serimiz ve henüz yeniyetme sokak çocukları ve kardeş olan Vi ve Powder'ı tanıyoruz. Ailesi katledilmiş ikili Vander isimli bir savaşçının himayesinde büyüyüp ekipleriyle küçük hırsızlık işleri yapıyorlar. Bir gün yiyebileceklerinden büyük bir lokmanın peşindeyken işler fena karışıyor ve oluşan zincirleme reaksiyonun farklı farklı noktalarda etkisi hissedilmeye, şehirlerde tansiyonu yükseltmeye başlıyor. *Arcane* düz tabirle klişeler üzerine kuruyor öyküsünü ve en arkaik, bilindik tragedya kurallarına göre ilerliyor. Yanlış anlaşılmasın klişeler düzgün kullanıldığında gayet iyi çalışır ve seyircinizden istediğini tepkileri alırsınız. Arcane de size çoğunlukla bir sonra neyin geleceğini hissettiriyor ve o olay olduğunda bunu sunumuyla



UFUKTA GÖRÜNENLER

Riot deli gibi çalışıyor arkadaşlar, sırf bu ay Runeterra evreninde geçen iki yeni oyun çıkardılar ve bir süredir üzerinde çalışılan bir dövüş oyununun da yolda olduğunu biliyoruz. Arcane'in gösterdiği büyük başarı onlar için bir yol haritası çizmeye yardımcı olmuş dediklerine göre ve başlangıçta oyuncuların bu evrenle olan bağlarını kutlamak için giriştikleri Arcane projesinin pek çok farklı yerden olumlu tepkiler alıp daha büyük bir şeye dönüşmesi de onları cesaretlendirmiş. Bu sebepten dolayı yapımcılar bir live-action projesine sıcak bakmakla birlikte acele etmeyeceklerini söylüyorlar. Hem halihazırda elleri Arcane'in ikinci sezonuyla meşgulken gücü dağıtmak Riot için bir hata olabilir. Ama benim tahminim önümüzdeki 5 yıl içerisinde bir live-action LoL projesi göreceğimiz yönünde ve şu ana kadar yaptıkları işlere bakarsak (ki buna Arcane için çıkan muhteşem live-action videolar da dahil) bence doğru ata oynamaları hayli mümkün. Eğer başarırlarsa animasyon uyarlamasında kırdıkları oyun uyarlamalarının talihini gerçek filmlerde de kırmaları işten bile değil.

destekleyerek etkisini ona katlamayı her seferinde beceriyor.

Benim gibi animasyon eğitimi almış ve çizimle uğraşan insanlar için *Arcane* kare kare durdurulup bakılası, duvar kâğıdı yapılası güzellikte bir seri ve yer yer Rönesans, Gotik ve Barok estetiğinden esinlenen içeriğinde yığınla detayı barındıran sahneler, orijinal kamera açıları, efektler cidden büyüleyici ve standart bir animasyon serisinden çok daha fazlasını vaat ediyor. Hani deseler ki biz bunu 3 film halinde sinemalara getireceğiz, ilk seansa biletimi alırdım bu muazzam görünen dünyayı beyazperdede deneyimlemek için. Özellikle yüz ifadelerinin duyguyu verebilmesi, beklemediğim kadar karanlık oluşu ve bol bol cesur yaklaşım da görsel olarak seriyi benzerlerinin çok ötesine taşımış. Bilhassa 7. bölümün sonlarındaki ileride efsanevi diyeceğimiz Ekko vs Jinx düellosu hem biçim hem içerik olarak o kadar doyurucu ve animasyon sanatının neler yapabileceğinin o denli güçlü bir örneği ki… Anlatılmaz yaşanır cidden.

Karakterlerin işlenişiyse ayrı bir başarılı. Oyunlarda biraz kırık ve eğlenceli bir şampiyon olarak lanse edilen Jinx'i burada geçmişin hayaletleri tarafından tutsak edilmiş ve aslında yaptıklarının ağırlığı altında ezilen, acı çeken bir karakter olarak görüyoruz ki bu çok daha gerçekçi bir bakış açısı. Diğer yandan Hextech'i icad eden Jayce ve Ortağı Victor bu ortanca kısımda diğerlerinden rol çalıyorlar deyim yerindeyse. Özellikle Jayce bilim adamı kimliği ve üzerine şimdilik biraz bol gelen politikacı rolü arasında bocaladığı anlar görülmeye değer. Vi ve Caitlyn arasındaki elektrikse ekranlardan dışarı taşacak kadar samimi ve yüksek voltajda.

Riot ve Fortiche elini hiç korkak alıştırmamış ve iş finale geldiğinde serinin teatral şekilde düzenlenmiş bir Hannibal Lecter sofrasında yaşanabilecek türde bir gerilimle aşık atabileceğine hiç mi hiç hazır değilmişiz vallahi. Bakın yeterince övemediğimi hissediyorum, sanki Riot'tan para almışçasına övesim geliyor seriyi. Hayranların kafayı yemiş olduğunu tahmin ettiğim bir başka sahnedeyse hem Jayce'in çekici hem Vi'ın yumrukları maksimumda çalışarak bize başka bir aksiyon ziyafeti sunarken (ki bu esnada oyundaki hareketlerini de keşfediyorlar) midemize de koca bir yumruk atmayı ihmal etmiyor.

Zaten serinin yazarları aksiyonun arkasında dramatik bir altyapı olmadığında yani olayı "Transformersladığınızda" seyircide bir karşılık bulamayacaklarını biliyorlar, o yüzden de ince elenip sık dokunmuş; az ama öz aksiyon izledik hep. İşin iki şehir arasında görkemli olabilecek ama sıradan bir savaş sahnesiyle bağlanmayıp çok daha gerilimli ve duygusal bir finalle bağlanması da aynı sebepten. Bu kesinlikle çocuklara yönelik bir seri değil, hatta 18 yaşındakilerin dahi belli hayat tecrübeleri edinmeden anlayamayacağı, kaçıracağı çok detay var. Ha, ama bu doneleri kaçırsanız bile genel akış elbette zihninizin karanlık koridorlarından içeri sızıp size üzüntü, sevinç veya heyecan veren hormonları harekete geçirip bir şeyler hissettirebilecektir. Sanat budur! Hayal gücünün kimyayla harmanlanıp soyut kavramları elle tutabilecekmişsiniz kadar gerçek kılan o en tehlikeli silahtır. Ve Riot bu silahı beynimize doğrultup şarjörü boşaltmaktan çekinmemiş kesinlikle. Zamanla hepsi birer efsaneye dönüşecek bu karakterlere elbette yenileri de katılacak ama Vi, Caitlyn, Jinx, Jayce, Ekko ve Viktor gibi şampiyonların nerelerden nerelere geldiğini göreceğimiz bu uzun olmasını ümit ettiğim yolculukta kalbimiz daha çok kırılacak belli ki. Ama katarsis de bu ya zaten, yola birlikte çıktığın kahramanın yolculuğu esnasında yaşadığı dönüşümdür bizi etkileyen ve ona bağlayan. Bu antik kuralı ustaca uygulayan *Arcane*'in yaratıcı ekibine ne kadar övgü dizsek az gelir gerçekten de. Adamlar hem animasyonlarda bir çığır açtılar hem de "oyun uyarlamalarından iş olmaz" lafının tabutuna son çiviyi çaktılar. Bence ilerleyen yıllardaki işlerin yükü artık daha fazla çünkü *Arcane* adında yeni ve oldukça yüksek bir çıta olacak geçmeleri gereken ki oraya yaklaşmaları bile biz seyircilere yeter de artar zaten.

Toparlayacak olursam ben bu 9 bölümden cidden nefis bir tat aldım, siz de "Iyy Leauge of Legends" falan demeyip izleyin bu seriyi. Bundan sonra herhangi bir Pixar veya Disney animasyonuna nasıl tahammül edeceğimi düşünüyorum misal ben şimdi. Ama fantastik işleri de seviyor ve oyunlarla da aranız varsa (yoksa niye buradasınız zaten?) veya sadece makul düzeyde karanlık bir yapım izlemek istiyorsanız *Arcane* şiddetle önerilir dostlar. Burada hemen herkese göre bir şeyler var ve olmasa dahi her karesi tablo gibi olan görselliğe bakıp içinden kaybolmak bile muazzam bir deneyim. İZLEYİN!



EDİTÖRÜN NOTU: Arcane ilk sezonuyla oyun uyarlamalarının makus talihini (ve arada kalplerimizi) kırarak kendinden sonra geleceklere ders niteliğinde bir yol haritası çiziyor. Karşımızda yeni bir klasik var artık. ★★★★★

KORAY ÖZBUDAK RÖPORTAJI

Eren: Sevgili Koray ilk sorum klasik olacak, bize biraz kişisel tarihçenden ve Riot'a nasıl girdiğin ve orada neler yaptığından bahsedebilir misin?

Koray: Sevdiğim ve zevk aldığım şeyleri yapma isteği bir sürü farklı dalda çalışmama yol açtı. Çeşitli yerlerde yayın analistliğinden yazı işleri müdürlüğüne farklı görevler üstlendim, bu sırada roman ve çizgi roman çevirileri yaptım. Fantastik edebiyata olan ilgim ve oyunseverliğim sayesinde bir noktadan sonra oyun çevirisine bulaştım. 2012'de Riot Games'in Türkiye ofisinde yerelleştirme ekibini kurarak *League of Legends*'ın (ve tüm çevresel içeriğin) Türk oyunculara tanıdık ve cazip gelmesini sağlayacak yerelleştirme vizyonunun belirlenmesi, uygulanması ve aktarılması için çalıştım. Beş yıldan sonra Riot Games'e veda ettiysem de başka projelerle uğraşırken bile Runeterra'dan kopamadım. Legends of Runeterra'nın lansman hazırlığında ve Arcane'in seslendirme çevirisinde seve seve rol aldım. Bir de hâlâ LoL oynuyorum (*bu cümleyi son okumada atarız, değil mi?).*

Eren: Arcane'in yapımının 6 yıl önce başladığını biliyoruz, projenin varlığından başlardan beri haberdar mıydın yoksa bu yapımcıların çok gizli tuttuğu bir sır mıydı Riot içerisinde bile?

Koray: Sadece Arcane özelinde değil, tüm projelerde şeffaflık söz konusu olsa da bir proje belli bir olgunluğa ulaşmadan şirket çapında ayrıntılı olarak duyurulmuyor. Benim oyun dışında bir yapım olacağından haberim vardı (tüm dillerde aynı kaliteyi yakalamak için yerelleştirme birimi mümkün olduğunca erken haberdar edilmeli) ama bunun detayını veremiyorum maalesef.

Eren: Arcane'in çevirisi yaparken karşılaştığın zorluklar oldu mu ve seslendirme ekibiyle ortaklaşa çalışmak nasıl bir deneyimdi?

Koray: Karşılaştığım zorluklardan biri League of Legends'da yerleştirdiğimiz bazı terimlerin dışına çıkmaktı. Şöyle bir örnek vereyim: Shimmer hem Arcane'deki formülün hem de League of Legends'da bir eşyanın adı. Oyunda eşyaya Parıltı dediğimiz için burada da elim otomatikman Parıltı'ya gitti. Ama terimin bağlamı göz önüne alındığında, şu an Riot'ta yerelleştirmeden sorumlu arkadaşların verdiği terimcedeki Işıltı çok daha güzel duruyor. İkinci zorluğa gelince, bu aynı zamanda sorunun ikinci bölümünün de yanıtı: Türkiye'nin seslendirme konusunda bir zamanlar çok iyi olduğunu ama TV kanallarının ve içeriğin artmasıyla bire bir çeviri ve provasız, acele seslendirmeyle fabrikasyona döndüğünü düşünüyorum. League of Legends'da amacımız hep anlatılan o eski, efsanevi TRT dublaj kalitesini ve Red Kit, Asteriks gibi çizgi romanlardaki çeviri lezzetini yakalamaktı. Bunu sağlamak için de yerelleştirme ekibi olarak replikleri çevirmekle kalmayıp karakterlere uygun dublaj sanatçılarını seçiyor, seslendirme seanslarına bizzat katılıp sanatçıya rehberlik ediyorduk. Arcane'de ise bu mümkün olmadı. Kayıt sırasında orada bulunup o havayı solumamak benim için zordu. Neyse ki Arcane'in seslendirme kadrosu büyük oranda League of Legends için seçtiğimiz, karakterlere aşina isimlerdi.

Eren: Dizideki favori veya diyaloglarını çevirmekten en çok keyif aldığın karakter hangisi oldu?

Koray: Açık ara Heimer. Main'im diye biraz taraflı bakıyor olabilirim; yoksa Caitlyn'den Jayce'e tüm karakterlere yeni sözler söyletmek, karakterlerin oyundaki repliklerine yapılan göndermeleri çevirmek yıllardır görmediğim eski dostlarla sohbete kaldığı yerden, eski şakaları yaparak devam etmek gibiydi. Sadece Heimer'ın oyundaki "Değerli bir meslektaşımın dediği gibi, atom fiziğine de profesörlüğe de lanet olsun!" repliğini araya sıkıştıramadığıma yanıyorum.

Eren: League of Legends oyunu ve Arcane dizisi arasında ciddi bir ton farkı var. Serinin daha karanlık olması sence neyi etkiler en çok?



Koray: Üst sorudaki cümleyi söyletmememin ardında bu ton farkı var gibi görünse de öyle değil. Arcane'in asıl önemi, daha derli toplu bir hikâye ve daha tutarlı bir evren sunması. Şampiyonların tek tek öyküleri arasında Arcane kadar karanlık tona sahip olanlar var ama oyunun yapısı gereği hikâye açısından daha yüzeysel bir deneyim söz konusu. Bugüne kadar çevresel içerikle (müzik videoları, kısa animasyonlar vb) verilen öykü ilk kez bu kadar büyük ölçekli ve etkileyici şekilde sunuluyor. Ancak League of Legends'ı artık oyundan çok bir multimedya evreni olarak görmek gerektiğini düşünüyorum. Tondan bağımsız olarak bu anlatı tarzının Runeterra'yı konu alan tüm projelere bir şekilde yansıyacağına inanıyorum. Yani bence bu daha başlangıç (*yatırım tavsiyesi değildir*).

Eren: İkinci sezon şimdiden duyuruldu Arcane için, sence nasıl bir şeyler beklemeliyiz? O finalden sonra milyonlar meraktan çıldırıyor şu an çünkü. :)

Koray: Ne desem yalan olur, benim de bilgim sizinki kadar. İnternette bir sürü teori ve yorum okudum (en sevdiklerim **-DEV SPOILER -** Vi ile Caitlyn'in genelevde gördükleri, tepeden tırnağa deri kıyafetler içindeki yordle'ın konseydeki görevinin getirdiği stresi atmaya çalışan Heimer olduğu ve Heimer'ın kendini konseyden bilerek attırarak sezon sonunda Jinx'in ultisinden kurtulduğu). Sadece tahminde ve temennide bulunabilirim. Piltover'la Zaun'un hikâyesini devam ettirirken bir yandan da dozunda diğer bölgelere ve karakterlere yer verseler (ki bunun da ipuçları ilk sezonda var) tadından yenmez.





Meddya

PLATFORM: Disney+ **YARATICI:** Kevin Feige
OYUNCULAR: Jeremy Renner, Hailee Steinfeld, Alaqua Cox
IMDB NOTU: 8.1

HAWKEYE

Clint Barton'ın SSK kaydı var mı

OĞUZ ERDOĞAN

Bir çizgi romanın kapağını açıp ilk sayfaya baktığınız zaman içinizi gıdıklayan bir şey görmelisiniz. Normal bir kitap için tolerans sınırı onlarca sayfa olabilirken genelde 25-30 sayfadan oluşan bir fasikül sizi hemen etkilemelidir. Söz konusu uyarlamalar olduğu zamansa beklentiler daha çok devreye girer ve size ihayal kurduran sahnelerin peşinden ya peş peşe bölümler izlenir ya da sıkıcı bir filme tahammül edilir. Neyse ki Hawkeye için bunların hiçbiri yaşanmadı. Dizinin esin kaynağı olan 2012 model Matt Fraction'ın yazdığı ve David Aja'nın çizdiği Hawkeye çizgi romanı beni tarzıyla ilk görüşte etkilemişti. Pencereden aşağı doğru uçan Clint ile açılan çizgi roman sonrasında 22 sayı boyunca kendine has atmosferini korumayı başarmıştı. Dizi mi? Dizinin açılışı sandığımdan biraz daha farklı ama bu onu kötü yapmıyor.

Kate Bishop'un dizide önemli bir rol oynayacağını biliyordum ama kendisi adeta bir başrol olmuş. 2012 yılında vizyona giren Avengers filmindeki New York savaşı ile Kate Bishop arasında kurulan bağ daha ilk baştan MCU içerisinde olduğumuzu bangır bangır bağırdı. Zaten fragmanlarda da gördüğümüz Avegers Müzikali sahnesiyse bizlere Endgame sonrası Clint Barton için şahane bir giriş noktası olmuş. İki karakteri de ilk gördüğüm anda, «Tamam bu dizi iyi olacak» hissiyatına kapıldım. Çünkü çizgi romanı iyi yapan özellikler diziye de sirayet etmiş; Kate Bishop tezcanlılığı ve Clint Barton bıkkınlığı yerli yerinde duruyor. Daha ilk iki bölümü izledik ama ilk izlenimlerim epey olumlu.

Orijinal Avengers ekibi (bir de ne hikmetse Ant-Man eklenmiş) doğal olarak New York'un en meşhur insanları. Dünyayı birkaç kere kurtaran ekibin kilit parçalarından biri olan Clint Barton diğer üyelerin aksine bir tanrı veya zırhlı bir dahi değil. Bizim aile babası Clint'in yaşlandığı ve emekli olduğu her halinden belli oluyor. Hawkeye için kahramanlık günleri geride kalmışTI. Sonra kaderin cilvesi mi dersiniz senaryonun tutturulması mı ama Kate Bishop devreye girdi ve daha ilk görüşte bizim bu ikilimiz arasında şahane bir dinamik başladı. Tabii Pizza'yı da unutmamak lazım. İkilinin sevimli köpeği Pizza çizgi romanların aksine burada Kate tarafından kurtarılsa da yine kilit bir role sahip olacak gibi gözüküyor.

Süper güçleri olmayan, en büyük marifetleri ok atmak olan bu ikiliye tanrı seviyesinde düşmanlar koymaya hiç gerek yoktu. Eşofmanlı Mafya yine epey komik bir biçimde dizinin içerisinde yer alıyor. Zaten Clint Barton'ın Thanos ile dövüştükten sonra bu seviyeye inmesi kendini bile zaman zaman şaşırtıyor ama emeklilik için daha iyi bir yol düşünemiyorum. Dizi içine bu konunda serpiştirilen şakalar da çok güzel oturmuş. Ayrıca Clint'in ailesiyle olan ilişkileri de Noel ruhuna uygun gidiyor; Hawkeye sanırım emekliliği en çok hak eden Avengers üyesi. Telef olmuş vücudu ve atlattığı onca zorluktan sonra terliklerini giyip gazete okumak en çok Clint'e yakışacaktır.

Noel atmosferinde geçeceği en başından belli olan dizi ilk iki bölümünden gizem tohumları da serpiştirmeyi başardı ama bu tohumların hepsi Kate Bishop sayesinde çiçek açacak. Marvel Sinematik Evreni halef/selef olayına doğrudan girmeye başlamışken Kate'in yeni MCU içerisindeki rolü de heyecan verici. Hailee Steinfeld çok iyi gözüküyor. Sadece altı bölümden oluşacak olan Hawkeye artık her hafta "Bölüm çıktı mı?" diye F5 tuşunu aşındıracak bir hale geldi. 22 Aralık günü final bölümünden sonra da umarım böyle pozitif konuşabilirim. Taytlı süper kahramanlardan sonra böyle bir diziye ihtiyacım varmış.

Taze Avenger Kate Bishop

Marvel Sinematik Evreni bu halef selef işini çok sevdi. Çizgi romanlarda Young Avengers olarak bildiğimiz gencecik kahramanlar muhakkak bir noktada MCU'ya da girecek. Zaten Sam Wilson, Monica, Shuri, Yelena gibi isimler şimdiden evrenin içerisindeler. She-Hulk, Riri Williams ve Ms. Marvel gibi karakterler de sıralarını bekliyor. Kate Bishop da Hawkeye'ın boşluğunu dolduracak yegâne isim. Bu dizideki MCU başlangıcı onu ilerleyen dönemlerde dünyayı kurtarmaya kadar götürebilir. Yeni nesil taze Avengers ekibini bir araya getirecek liderin kim olacağını ise merakla bekliyorum. Zira "Avengers Assemble" denmeden bir Avengers ekibi asla tam olmayacaktır.

Ronin'in Kutusu

Avengers: Infinity War sonrasında bir anda tüm ailesi, hayata tutunduğu her şey toz olan Clint Barton'ın hayatının en karanlık dönemi de başlamıştı. Çizgi romanlarda ölümden geri döndükten sonra Ronin olarak kötü adam avlayan Barton bu kez acısını yatıştırmak ve bir cevap bulmak için bu karanlık yola girmişti. Ronin dönemini bilinçaltında bir sandığa gömen Clint'in bu sandığı açması da Kate Bishop sayesinde oldu. Bu ara dönemin etkilerini dede bolca barındıran Hawkeye dizisi Clint Barton'un hayatının dönüm noktalarına da değinecek gibi gözüküyor. Dizinin sonuna geldiğimizde açılan bu Ronin'in Kutusu bir daha açılmamak üzere tarihin tozlu sayfalarında yerini alacaktır.

EDİTÖRÜN NOTU: Beklediğim şaşaalı son değil ama aranan mutlu son bulundu. Son şaşırtmacası da hoş olmuştu bence.

YARATICI: Jemaine Clement **OYUNCULAR:** Kayvan Novak, Matt Berry, Natasia Demetriou
PLATFORM: Hulu **IMDB NOTU:** 8.6

SEZON 3

WHAT WE DO IN THE SHADOWS



EDİTÖRÜN NOTU: Önümüzdeki sezon mümkünse daha az laf, daha çok kahkaha ve karakter gelişimi. ★★★☆☆

Gözlerimizi yollarda bırakan ve nihayet gelip bir çırpıda bitiveren *What We Do in the Shadows* bu sezonuyla benim için ufak bir düşüşteydi. Öncelikle dizinin geçen sezon finaliyle statükoyu bozarmış gibi yapması ama bu sezon gayet normal, eski akışında devam etmesi tadımı kaçırdı. Önümüzdeki sezona şüpheyle yaklaşmama da sebep bu çünkü bu sefer daha bomba ama bu bağlamda bir şeyleri değiştirmezse dördüncü sezonda daha fazla tat kaçıracak bir finalle bitiyor.

Eski sezonları da yakınlarda tekrar izlediğimden karşılaştırmasını net bir şekilde yapabiliyorum, bu sezon net daha az güldüm. Yani bana sorarsanız üçüncü sezonun komedisi öncekilere göre daha zayıf.

Öte yandan Guillermo'nun yaşadığı karakter gelişimi bu sezonu hâlâ çok keyifli kılan en büyük etmenlerden. Normalde Nandor, Nadja ve Laszlo salaklıklarına devam eder, Guillermo da kenarda söz isteyip alamayan öğrenci gibi takılırdı. Önceki sezon sergilediği maharetlerden gelen kendine güvenle bu sezon o da oyunu kurallarına göre oynamayı öğrenmeye başlıyor ve bu seyir zevkini yukarılarda tutuyor. Grubun "kılı" Colin Robinson ise seyircinin de enerjisini emme seviyesine inmese bile önceki sezonlara kıyasla sıkıcılaşmış bana kalırsa.

DOOM PATROL

SEZON 3

YARATICI: Jeremy Carver
OYNAYANLAR: Diane Guerrero, April Bowlby, Matt Bomer, Brendan Fraser **IMDB NOTU:** 7.9 **KANAL:** HBO Max

Çizgi romanlardan uzaklaştım uzaklaşalı sabırsızlıkla beklediğim sınırlı sayıda uyarlamanın arasından ayrılmadan Doom Patrol üçüncü sezonunu da tamamladı Kasım içerisinde. Bu sezon hakkındaki hislerim ise karışık. Dizinin popülaritesi pek yüksek olmadığı için iyiden iyiye absürtleştiği kısımlar hâlâ biraz özel efekt cümbüşü, aksiyon da buna bağlı olarak dizinin albenisi



olmamayı sürdürüyor. Yazım kısmıysa hâlâ çoğu benzer uyarlamadan iyi olduğu halde biraz düşüşe geçmeye başladığını hissettiriyor. Sezon boyu çok iyi karakterler tanıtılıyor ancak Michell Gomez'in canlandırdığı Madame Rouge hariç hiçbiri grubun dinamiğini tazeleyecek yeni üyeler değil. Çizgi romanlardaki Brotherhood of Dada'nın farklı ve güzel bir ele alınışı olan Sisterhood of Dada bize hoş bir şekilde tanıtılıyor ancak dizi kamerayı bizim kafadarların dertlerine çevirme alışkanlığından kurtulamadığı için potansiyellerinin altında kalıyorlar.

Başta bahsettiğim leş efektler cümbüşünü dert etmiyorsanız ve eğer karakterlerin alıştığımız hallerini bıkmadan usanmadan izleyecek kadar seviyorsanız bu sezonu da keyifle izleyeceksiniz muhtemelen. Cliff'in "WTF" anları sizi eğlendiriyorsa yine eğlendirecek. Larry'nin derdi tasası duygulandırıyorsa yine duygulandıracak. Jane'in kafasında olup bitenler beni biraz yordu bu sezon, öte yandan Rita'nın ilk defa daha ciddi bir değişim geçirmesini beğendim. Lakin



Grant Morrison dönemi materyalinin ilk iki sezonda işlenmesi, tıpkı ondan sonra çizgi romanı o kadar iyi yazan bir yazarın gelmemesine benzer şekilde dizinin de ufaktan düşüşe geçeceğinin sinyallerini veriyor gibi. Dizinin yazarları ellerinden geleni yapmışlar, hiç fena sonuçları da olmamış ama işte Morrison dönemi bir başkaydı… ■ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Hâlâ izleyip izleyebileceğiniz en kaliteli çizgi roman uyarlamalarından ama bu düşüşe geçmediği anlamına gelmiyor. ★★★☆☆

Meddya



- YARATICILAR: David S. Goyer, Josh Friedman
- OYUNCULAR: Jared Harris, Lee Pace, Lou Llobell, Leah Harvey
- KANAL: Apple TV+ • IMDB NOTU: 7,4

FOUNDATION

SEZON 1



Vakfıkebir ekmeği sat onurlu yaşa Apple!

ÖMER AKDAĞ

Henüz birkaç yıl önce okuduğum ve daha önce okumadığım için bin pişman olduğum, inanılmaz hayran kaldığım Vakıf serisinin dizi uyarlaması geldiğini duyunca "Hoo birader, atlarını tut" şeklinde Türkçede pek de anlam ifade etmeyen garip tepkiler vermiştim. Çünkü şu hayatta okuduğum kitaplar içinde diziye-filme uyarlanmaya bu kadar uygun olmayan başka bir kitap daha yok.

Çünkü Vakıf'ta odakta olan şey karakterler, dramatizasyon veya aksiyon değildir; sadece o müthiş zekice ve müthiş sürükleyici hikâyesiyle akar.

Böyle soğuk ve sürükleyici bir diziye şahsen hayır demezdim ama yapımcılar diziyi toplam 14 kişiden fazlası izlesin istedikleri için önemli değişiklikler yapmak zorundaydı. Kısacası okuduğum Vakıf'tan çok farklı bir şeyin karşıma çıkmasına hazırlıklıydım. Ama diziyi ne çok iyi yapmışlar diyebiliyorum ne de batırmışlar diyebiliyorum.

Dizi birbirinden neredeyse tamamen bağımsız iki hikâye anlatıyor. Bunların bir tanesi kitaplarda neredeyse hiç olmayan, tamamen sıfırdan yazılmış diyebileceğim İmparatorluk hikâyesi. Galaksiye hükmeden genetik hanedanlığın hem dıştan hem de içten çatırdamaya başlamasının, birbirlerinin genetik kopyaları olan imparatorların yaşadığı çıkmazların, değişimlerin ve kendilerini içinde buldukları komploların konu edinildiği bu bölümler, Lee Pace'in inanılmaz oyunculuğunun da etkisiyle gerçekten muazzam.

Kitapları takip eden, Hari Seldon'ın psikotarih bilimini kullanarak Galaktik İmparatorluk'un çöküşünü öngördüğü ve kaçınılmaz çöküş sonrası yeniden toparlanma sürecini hızlandırmak için uzak bir gezegene bir bilim merkezi olan Vakıf'ı kurduğu hikâyeyse, aksine biraz fazla inişli çıkışlı. Orijinal materyal sağ olsun etkileyici anları da var ama hani dedim ya Vakıf soğuktur, dizide karakterlere, dramatizasyona ve aksiyona daha fazla yer vermeleri gerekir diye, işte o işi hiç becerememişler. Araya 1-2 tane hiç inandırıcı olmayan vıcık vıcık aşk hikâyesi atmışlar mesela (İmparatorluk hikâyesindekini kast etmiyorum, o çok başarılıydı). Veya kitapların zekâsına tükürür gibi beyinsiz sahnelerle doldurmuşlar araları. İlerideki karanlık mağaradan yaratık homurtusu geliyor, bizim karakter mağaraya gidip kim var orada diye soruyor falan. Veya baş düşmanının başına silah dayamışsın, birden silahını başka tarafa çeviresin geliyor ve ölüyorsun. Veya kapıdan geçmek için birini esir tutmuşsun, kapıdan geçiyorsun sonra çok "kötü" kötü olduğun için adamı öldürüyorsun. Yahu belki içeride başka bir kapı daha var, kalıverecek sin öyle, hemen öldürmesene? Böyle saçmalıklara çok takılıyorum be okur. Aksiyon da meh zaten.

Kısacası garip birazcık. Aslına uygun olan kısımları dizide de akabilecek hale getirelim derken biraz batırmışlar, sıfırdan yazdıkları kısımlarıysa aksine müthiş yapmışlar. Genel olarak bakınca çok iz bırakmayacak da olsa izlediğinize pişman etmeyecek, sırf bakması bile keyif veren muazzam uzay manzaraları sunan büyük bir prodüksiyon var elde.

EDİTÖRÜN NOTU: İyi yapmasını beklediğiniz şeyleri kötü, kötü yapmasını beklediğiniz şeyleri iyi yapan, kitapların hakkını vermesini beklemezseniz kendini keyifle izleten bir dizi. ★★★☆☆





- **YARATICI:** Rafe Judkins
- **OYUNCULAR:** Rosamund Pike, Daniel Henney, Zoë Robins, Madeleine Madden, Josha Stadowski, Marcus Rutherford, Barney Harris
- **IMDB NOTU:** 7.5
- **PLATFORM:** Amazon Prime Video

BURCU ARABACI

ZAMAN ÇARKI (THE WHEEL OF TIME)

"Zaman çarkı dönerken mekanlar pek çok isim taşır. İnsanlar da pek çok isim, pek çok yüz taşır. Farklı yüzler ama hep aynı adam."

Her biri tuğla ağırlığında 14 (+1) kitaptan oluşan *Zaman Çarkı* serisi "Çok uzunmuş, dizisi çıkınca izlerim" diyenlere kızamayacağım yegâne kitap serilerinden olabilir. Ha, yine de okuyun bence çünkü hiçbir dizi karakterlerin iç sesini bir tuğla... ay yani kitap kadar iyi veremez. Hem diziyi çantanızda taşıyıp gerektiğinde silah olarak da kullanamazsınız.

Zaman Çarkı'nın dizisi yapılacakmış söylentileri ortaya atıldığından beri temkinli bir merak içerisindeydim. Aes Sedai'lerin yaşını belli etmeyen görünümü nasıl yapılacak? Adeta ilmek ilmek örülen Tek Güç nasıl görsele dökülecekti? Binlerce kızılşın nereden bulunacaktı? Ve en önemlisi: Kitapların hikayesine sadık kalacaklar mıydı?

Oyuncu seçimlerinde artık fazlasıyla alıştığımız ve biraz da bunaldığımız standart eleştiriler yapıldı, edildi; onları tekrar etmeye gerek yok. Şahsen Emond Meydanı çocuklarına karşı nötr olsam da Moiraine ve Lan'ın oyuncularına BA-YIL-DIM. Aes Sedai yaşsızlığını yapmayacaklarını zaten açıklamışlardı ancak Rosamund Pike, Moiraine rolünde Aes Sedai otoritesini ortaya koyma açısından tam kararında olmuş, bundan iyisi Galadriel. Daniel Henney, kitaptaki Lan Mandragoran kadar ketum ve suratsız olmasa da karakteri ekrana taşıma açısından mükemmel bir seçim. Zaten bu ikisi Ejder ve Ta'veren'lerden daha çok sevdiğim karakterler olduğu için pek keyiflendim doğrusu.

Sonra ilk bölümü izledim ve o keyifli gülümseme suratımda donakaldı. Bu ne saçmalıktı böyle? Perrin'i evlendirmişler, Mat'e aile draması eklemişler, Ejder'in kimliğine şüphe düşmüş... Moiraine bir Aes Sedai'ye güvenmeyeceklerini bildiği halde köylülere gerine gerine Moiraine Sedai diye tanıtıyor kendini... Nynaeve'in ustası Aes Sedai olmak isteyip de geri çevrilmiş -ki bunu nereden tutsan elinde kalıyor, hiçbir mantığı yok!

Bana çok gereksiz gelen bu sapmalar en başta canımı sıksa da okuduğum bazı açıklamalar biraz içime su serpti. Perrin ve Mat'in ilk kitaplarda pek bir aksiyonu olmadığı için onları da hikâyenin içine biraz daha çekecek bir sebep bulmak istemişler ve bir yandan da bu ikisinin biraz tuhaf karakter özelliklerine mantıklı açıklamalar getirecek sebepler eklemişler. Özellikle Perrin için çok mantıklı geldi bu açıklama bana; zira adamın aşırı korumacılığı hem gereksiz hem sinir bozucu olabiliyordu. Hiç olmazsa bir sebebi olması karaktere biraz daha anlayış duymamızı sağlayabilir. Ejder'in kimliği konusuna gelince... herhalde biraz gizem katmak istemişler, bilemiyorum. Biraz tutarsız ama Moiraine Sedai'nin dediği gibi: "Değiştiremeyeceğin şeyle yaşa."

Zaten ikinci bölümle birlikte bu endişelerim biraz daha yatıştı, zira bir hikâye anlatıcısının en büyük derdi olan karakterleri bir amaç uğruna bir araya getirme kısmı halledilmişti ve her şey biraz daha normal seyrine dönmüştü. Trolloc pratik efektleri hiç de fena değildi, Tek Güç beklentiyi karşılıyordu, mekanlar ve manzaralar pek bir tatlıydı. En önemlisi de Zaman Çarkı gibi harika bir eseri kitapları okumaya erinen sevdiklerimle paylaşabilecektim. *(Tamam ya, valla okuyacağım bir ara. -Can)* O yüzden ben de arkama yaslandım ve Çark'ın bu yeni dönüşünün tadını çıkarmaya karar verdim. An itibariyle izlediğimiz ilk dört bölümde yakaladıkları bu ivmeyi korurlarsa keyifli bir sezon çıkacakmış gibi duruyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Kitaplara biraz aykırı başladı ama hızlı toparlamışa benziyor. Bu performansla devam ederlerse adından söz ettirecek sıradaki büyük dizi olabilir. (Aman sonu Game of Thrones gibi olmasın da...)



PLATFORM: Netflix YARATICISI: Christopher L. Yost OYUNCULAR: John Cho, Mustafa Shakir, Daniella Pineda, Alex Hassell IMDB NOTU: 6.7

COWBOY BEBOP

BEN KIZIMA BİR OYUNCAK BEBEK ALAMAYACAK MIYIM?!

GÜLHİS CANPOLAT

Cowboy Bebop'u, animesine aşina olmayan birisi olarak oturup izlemekle bu dünyaya zamanında gönül vermiş birisi olarak izlemek arasında dağlar kadar fark vardır eminim. Bir kült klasiği yeniden yaratmak, her zaman riskli bir iş.

Daha ilk bölüm Netflix'in Cowboy Bebop'ının bütün ruhunu özetliyor aslında. Biraz kuul kavga dövüş, biraz klişe karakterizasyonlar, biraz drama, bolca melankolik komedi… Uzayda geçen bir cowboy dramasından bahsediyoruz, çok açıklamama gerek var mı?



Bu incelemeyi özellikle spoiler'sız yazmak için özen gösterdim. Çünkü ya zaten Cowboy Bebop hakkında bilinebilecek her şeyi biliyorsunuz, ya da benim gibi olayın yabancısısınız ve Spike'ı canlandıran John Cho'nun çok şık bir bey olduğunu düşündüğünüzden düştünüz diziye.

Merak etmeyin, daha ilk bölümden sarıyor Cowboy Bebop. On saat, dile kolay, nasıl geçti anlamıyorsunuz.

YouTube'a girer Cowboy Bebop giriş müziği 10 saat

Vallahi bir tane seçme hakkın var, bu diziden ne beğendin deseler herhalde önce müzikleri seçerdim. Seviyorum genel olarak böyle Western'imsi ama jazz gibi de ortaya karışık bir şeyleri.

Çünkü bu ortaya karışıklık Cowboy Bebop'un büyük bir parçası. Gezegenlere dağılmış bir uzay çağı ama tozlu yolları, yeri halı kaplı kumarhaneleriyle gene insanlar nereye gittilerse kendilerini götürmüşler. Bu çok belli.







Bir o kadar da birbirlerinden uzaklaşıp yalnızlaşmışlar. Bu da Cowboy Bebop'ın olayı işte.

Bu noktada Netflix'in Cowboy Bebop'ı animeden farklı olarak hikâyenin akışını devamlı tutmaya, bölümleri biraz daha birbirine bağlamaya odaklanmış. Bence bu bir canlı çekim dizi için mantıklı bir karar. Nitekim diziden animeye atlarsanız göreceksiniz ki Cowboy Bebop'ı taşıyan en büyük özelliği ancak çizilerek yaratılabilecek sanat dünyası. Bunu bir diziye taşımak mümkün değil.

Fakat ilk defa izleyecekseniz bu sizin için bir şey ifade etmeyecek. Bu noktada Netflix ekibi işi iyi kotarmış. Spike, Jet ya da Faye aslı başka yerdeymiş de buraya projektörle yansıtmışlar gibi gelmiyor. Dizinin izleyicisi olarak onları kendiniz tanıyıp, bağlanıyorsunuz.

Evet, Ed yok. Spike'in gizemli sevdiği Julia birazcık daha az gizemli. Hakeza sevgili kötümüz Vicious'u da bir tık daha fazla görüyoruz ama bana sorarsanız tüm bölümlerin birden yayınlandığı bir formatta her bölümün kendi kafasına göre ayrı bir konuyu işlemesi uygun bir format olmazdı.

Her şeyiyle, bir adım geri atıp Cowboy Bebop'a şöyle bir baktığınızda diyorsunuz ki, "Olmuş ya bu". Yapmışlar yani. Bana sorarsanız tabii.

E o zaman neden "eleştirmenlerden" bu kadar düşük not almış? Amma da yermişler diziyi! Ama neden? (Buradan sonra Yakınma Özel Eki'ne geçiş yapıyoruz.)

Tamam, anladık, hiçbir şey aynı değil.

Size eleştirmen kelimesini neden tırnak içinde verdiğimi açıklamak istiyorum. Bakın, ben de bir "eleştirmenim". Sonuç itibariyle bu incelemeyi yazıyorum ve bu inceleme sonunda girdiğim not, eleştirmen notu sayılıyor.

Beni ne kadar ciddiye alıyorsak, animelere canı gönülden bağlı ve animesinin yanına her yaklaşana tü kaka diyen bazı eleştirmenleri de o kadar ciddiye almalıyız.

Yani çok değil.

Netflix'in Cowboy Bebop dizisi elbette ki yer yer animeden çok daha farklı. Bir kere bunlar gerçek insanlar. İster istemez, bütün sahneler bire bir aynı çekilse, gene verdiği hissiyat çok farklı olacak. (Hatta bence komik bile görünür öyle.)

Set tasarımlarının renksizliğinden şikâyet eden var. Bu diziyi gençlere göre çekmişler, anime daha yetişkin işiydi diyen var. (Bunu diyen arkadaş benden büyük değil, ne ara izlemişse bu inanılmaz yetişkin işi animeyi…) Karakterlerin derin sorunlarına inilmiyor animedeki kadar, çok yüzeysel diyen var. Kimisi de diyor ki vay efendim hikâyeyi çok ön plana çıkarmışlar.

Abi bir seçim yapın ya.

Amma dolmuşsun be, ne gereği var diyebilirsiniz. Yani haksız da sayılmazsınız. Fakat ben Cowboy Bebop'ı çok beğendim. Hayır hayatımı değiştirmedi ama böyle de bir beklentim yoktu. Çok eğlendim. Bir on saat daha olsa izlerdim. Belli diğer izleyenler de beğenmiş, çünkü IMDb notu ben bu incelemeyi yazarken 7.1'di.

Sadece bazı insanlar bir zaman izledikleri animenin yaşattığı hislerin nostaljisinin gölgesinde bu güzelim şovu gömmüş. Yazık olmuş.

Siz kesinlikle izleyip kendi fikrinizi verin. Bana sorarsanız, Cowboy Bebop bu kadar yerilmeyi hak etmiyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Bir puanın çoğunu da Vicious'un tuhaf bir şekilde komedik oluşundan kırıyorum. Kötü adamı ciddiye alamadım resmen. Onun dışında güzel seri. ★★★★☆



PLATFORM: Netflix YARATICISI: Kevin Smith OYUNCULAR: Chris Wood, Sarah Michelle Gellar, Lena Headey, Mark Hamill IMDB NOTU: 5.2

MASTERS OF THE UNIVERSE: REVELATION

KISIM 2

Perde efsanevi çarpışmalarla kapanıyor.

GÖKER NURBEYLER

Aşağıdaki yazımı sürpriz kaçıran detaylar nedeniyle MotU: Revelation ilk sezonu izledikten sonra okumanızı öneririm.

Netflix'in *Masters of the Universe*'ü iki geri getirme girişiminden yaşı daha büyük olanları hedefleyen Revelation'ın ilk sezonu bildiğiniz üzere ikiye ayrılmıştı. Bu ikiye ayrılmanın sadece ortadan ikiye bölünmüş bir sezon olduğunu sanıyordum. İkinci kısım farklı bir diziymişcesine ilk partinin sorunlu kısımlarının çoğunu temizliyor ancak bu yer yer o kadar hızlı oluyor ki insan sersemliyor.

He-Man mi? Rengi saymazsan Incredible Hulk'lık var, düşmanla iş birlikteliği var, kedisi var, kahramanlığı var. Sevgilisi? O da var. Teela mı? Sevemediğim saçı düzeliyor, o da yeter. Şaka bir yana ikinci kısım baya baya MotU'yu 80-90'larda seyretmiş kitlenin hedeflendiğini gösteriyor. Şiddet, kan, ölüm, yeni tasarımlar ve hatta beklemediğiniz bir anda gelen tuhaf bir cinsel ima ile.

"What If" Skeletor...

İkinci parti resmen çocukluğumuzdaki "Ya İskeletor kazansaydı, tüm güç onda olsaydı" fantezisiyle başlıyor. Senaryoda yer yer 80'lerdeki yer yerse DC'nin çizgi romanından esinlenmeler beni mutlu etti. Kraliçe Marlena'nın dünyalı olması gibi serpiştirilmiş detaylar, Teela'nın gelişimi, Lyn'in tamamen yoldan çıkması, Adam'ın içindeki hayvanı görmemiz, Avengers: Endgame-vari sahneler. İşte bunlar Eternia'da görmek istediğimiz hareketler.

İkinci kısmın kimi önemli sahneleri fragmanla sürprizi bozmasa iyi olurmuş ama yine de heyecanını koruyor. Dinamik aksiyon sahneleri aradığımızı veriyor; hatta bazen abartıya kaçan bir anime-vari havada.



Müzikler efsane: Bear McCreary (Battlestar Galactica, Walking Dead) ilk kısımda da dök-tür-müştü. İkinci kısma eklediği müzikleriyle çöp adam izlesem gaza gelirim. Seslendirmeler yine müthiş. Her ne kadar Mark Hamill'in İskeletor'u her konuştuğunda sesinde biraz Joker duysam da bu adam neye bulaşsa hakkını veriyor. Tamam kimse bir Oppenheimer olamaz ama söz konusu İskeletor'sa Hamill'in karaktere kimlik kattığı bir gerçek. Hem Evil-Lyn, hem de onu seslendiren Lena Heady (Cercei Lannister) ise döktürüyor. Bu kadın bir harika.



Kafamda "evil" sorular…

İlk bölümlerde Teela'ya uyuz olanlar kendilerini burada bir tık daha iyi hissedecekler. Zira karakter gitmesi gereken yola nihayet giriyor. Haa, şekil şemali aceleci ama yine de oluyor. God-Lyn ve Beyaz Orko ise o kısa sürelerde öyle cazip sunumlar yapıyorlar ki ekranda He-Man'den çok onları izlemek isterken buldum kendimi.

Beni ilk sezonun toplamında en çok rahatsız eden şey süre nedeniyle her şeyi kısa sürelerde yaşatmaya çalışması. "Anaaa Fisto, Panthor geliy..." diyemeden gidiyorlar. Onlarla 10 dk hasret giderecek bir zaman ve alan yok. Diyorsun "Anaaaam Ram-Ma...Hay senin...!" Ne zaman geldin, nereye gittin? İstemiyorum ben Andra falan. Evil-Lyn o kadar çelişkiyi ne zaman yaşadı. İskeletor'un yıllarca yaptıklarından daha fenasını kısacık sürede yapabildi de dönüşte nasıl özgür takılmaya devam edebildi?

İzlenmeli mi? EVET!

Söylenmem bittiyse sadede geleyim: Yaşını almış bir MotU-Sever'in Revelation'da onu mutlu edecek en az birkaç şey bulmaması çok zor. Doğru, tutarsızlıklara çok takılırsanız keyfi kaçıyor. Gelin siz beni dinleyin: Eski kahramanları kucaklayın, anın ve aksiyonun tadını çıkarın, gaza gelin, eğlenin. Çocukluğunuzu anımsayın, gülümseyin.

EDİTÖRÜN NOTU: 1- Finalde gösterilen Horde logosu Hordak'a, İskeletor'un son hali ise "The New Adventures of He-Man" Skeletor'una selam çakıyor. Hayırlısı bakalım. **2-**Şimdi ne izleyim diyorsanız Voltron yeniden yapımı olan Efsanevi Koruyucu'nun Netflix'te olan ve olmayan sezonlarını izleyin. Çok iyi çok! ★★★★★

YÖNETMEN: Clyde Phillips **OYUNCULAR:** Michael C. Hall, Jack Alcott, Julia Jones
IMDB NOTU: 9.0

DEXTER: NEW BLOOD



Özellikle dördüncü sezon finaliyle akıllarımıza kazınan Dexter, sonrasında ufak ufak düşüşe geçmiş ve sıcak iklim seri katilinin ailesini ve yaşamını ardında bırakıp soğuğa kaçtığı, çoğu insandan negatif tepki alan bir finalle bundan 8 sene önce sonlanmıştı. Dexter: New Blood ise orijinal dizinin kaldığı yerden değil, bir 10 sene sonrasından alıyor. Doğma büyüme Miami çocuğu Dexter'ın New York sınırları dahilindeki kurgusal Iron Lake kasabasında, kara ve kışa uyum sağlamış halini görerek başlıyor ve yeni habitatındaki halinden keyif alıyoruz. Lakin çok geçmeden hem ölümcül dürtüleri uslu durduğu koca bir on yılın arından tekrar yüzeye çıkmaya başlıyor hem de oğlu Harrison bir gece ansızın kapısını çalıyor.

New Blood'ın arkasında, orijinal dizinin ilk dört sezonunu ve dolayısıyla da o muazzam dördüncü sezon finalini de bizlere veren Clyde Phillips var. Kendisi ilk dört bölüm itibariyle o alıştığımız lezzeti farklı bir sosla bizlere sunuyor. Dexter'ın yediği haltları bin bir çeşit pratik zekâ sinsiliğiyle örtbas etmeye çalışmasını izlemek 2021'de bile keyifli. Harrison yüzünden çektiği ebeveynlik sancılarıyla olaya bambaşka bir tat katıyor. Diğer tarafta Jack Alcott'un canlandırdığı kazık kadar Harrison'ımız an itibariyle pek de ilginç bir karakter değil. Dizinin hem seyir zevki hem de devamını merak ettirme becerisi yüksek olduğu halde şimdilik tüm yükü Michael C. Hall çekiyor bu yüzden. Eğer çok sağlam ters köşelerle gelmezlerse ve tek sezon olarak kalırsa büyük keyifle izlenip, yine de ışık hızında unutulan yapımlardan olabilir New Blood. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Orijinal diziyi izlediyseniz paşa paşa izleyeceksiniz, henüz bir hayal kırıklığı olmadığı kesin. ★★★★★

YÖNETMEN: Sylvester Stallone OYUNCULAR: Sylverster Stallone, Carl Weathers, Dolph Lundgren, Talia Shire IMDB NOTU: 7,9

ROCKY IV THE ULTIMATE DIRECTOR'S CUT

35 sene aradan sonra yeni bir Rock IV mü?

EMRE SÜMER

Sylvester Stallone'un sinemaya bakış açısı, dolayısıyla da yazarlığı ve yönetmenliği yıllar içinde hayli olgunlaştı. Keza kendisi de bu değişimin farkında olsa gerek ki 1985'de çekilen ve serinin en popüler filmlerinden biri olan Rocky 4'ün de olgun kafayla elden geçirilmesi gerektiğini düşündü. Yaklaşık 1,5 yıl süren bir edit sürecinin ardından da bu yeni versiyon hayranlarıyla buluştu.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki bu 3-4 tane çıkartılmış sahnenin eklendiği sıradan bir uzatılmış versiyon değil. Zira filmde bayağı köklü değişiklikler var. Pek çok sahne çıkartılıp toplamda 38 dakikalık yeni sahneler eklenerek filmin duygusu ve konuyu ele alış biçimi hayli değiştirilmiş.



Yapılan en büyük değişikliklerden biri filmin temasının soğuk savaştan Rocky'nin pişmanlığına kaydırılması olmuş (ki bu şekilde Creed 2 de çok daha anlamlı bir film haline geliyor). Orijinal versiyondaki intikam güden Rocky'nin aksine arkadaşını kurtaramamanın pişmanlığını yaşayan, çok daha duygusal bir Rocky izliyoruz. Ayrıca filmdeki bu yeni duygusal tonu desteklemek için Bill Conti'nin ilk üç filmde yer alan müzikleri de filme gayet güzel yedirilmiş

Bir diğer önemli değişiklik ise karakterlerin ekran sürelerinde yaşanmış. Özellikle Adrian'ın sahne sayısı hayli arttırılmış -ki bu sahneleri izlerken sinematik versiyonda neden çıkartıldığına hiç anlam veremedim. Benzer şekilde Ivan'ın da konuştuğu sahneler arttırılarak akılsız bir robottan politik bir silaha dönüştürülmüş. Fakat Sly'ın eski eşi Brigitte Nielsen'in oynadığı Ludmilla Drago'nun yanı sıra kült robot sahnelerinin çıkartılmasıyla Paulie'nin de ekran süresi hayli azalmış maalesef.

Son büyük değişiklik ise filmin boks sahnelerinde kendini gösteriyor. Dövüşler pek çok yeni açılar eklenerek ve edit'ler yapılarak olabildiğince gerçekçi hale getirilmeye çalışılmış ki bunu hayli olumlu buldum. Apollo da Rocky de Ivan'a eskisinden çok daha fazla karşı koyuyorlar artık. Bunların haricinde antrenman kısımlarına da eklenen pek çok yeni açı ve sahneler de var.

Ne var ki yeni sahneler eklenirken bazı klasik sahneler de çıkartılmış. Rocky ve Apollo'nun arasındaki gizli 3. maçın bu versiyonda bahsinin bile geçmemesi, Paulie'nin doğum günü ve Rocky & Adrian'ın yıl dönümü sahneleri çıkartılarak filmin direkt konuya dalması pek de doğru bir karar olmamış bence. Benzer şekilde filmin girişinde üçüncü filmin neredeyse 5 dakikayı bulan özetinin yer almasını da gereksiz buldum. Aynı şekilde finalde Eye of the Tiger çalması da ne alaka dedirtti.

Özetleyecek olursak, filmde bu denli büyük değişiklikler yapılması gerçekten takdir edilesi. Fakat bu yeni versiyon, filmi sinemasal anlamda kesinlikle bir tık yukarı taşısa da orijinalini kült hale getiren o 80'ler büyüsünü de bozuyor açıkçası. O yüzden her iki versiyonun da hâlâ gideri var. Önemli olan sizin hangisini izleyecek kafada olduğunuz.

EDİTÖRÜN NOTU: 35 senelik filmi başarılı değişikliklerle hala taze hissettirebilmesi takdire şayan. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Destin Daniel Cretton **OYUNCULAR:** Simu Liu, Awkwafina, Tony Chiu-Wai Leung
IMDB NOTU: 7,6

SHANG-CHI VE ON HALKA EFSANESİ

Shang-Chi ve On Halka Efsanesi bir anlamda Marvel hayranlarını ikiye bölen bir film oldu. Kimileri filmi merakla beklerken kimileriyse bunun sırf Asya pazarına yönelik üretilen bir iş olduğuna emindi. Şahsen ben meraklı grup arasında yer alıyordum. Çin gibi çok önemli bir pazarda vizyona girmeyen Shang-Chi beklentilerimi pek çok anlamda karşılamayı başardı. Kendi ayakları üzerinde durabilen bir solo film, sağlam bir başlangıç hikayesi ve empati kurabileceğimiz bir kötü verdi bizlere. Asya sinemasından esinlenen dövüş sahneleri ise büyük bir artı oldu.

Film göçmen aileler, onların çocuklarının sırtına yüklediği büyük beklentiler ve çocukların kendi kaderlerini çizme isteklerine başarılı bir şekilde odaklanıyor. Belki de bu yüzden Asya pazarında çok beğenilen bir iş olmadı, bilemiyorum. Fakat *Marvel Sinematik Evreni*'nde yer almasa bile izlenebilecek bir iş olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Shang-Chi ve Katy'nin ilişkisi bana keyif verse de, Katy karakterinin bazı izleyiciler için rahatsız



edici olabileceğini tahmin ediyorum. Yine de ikisinin ilişkisinin nasıl ilerleyeceğini görmek için sabırsızlanıyorum. Filmin kusurları yok muydu? Elbet vardı fakat bunların büyük bir kısmı görsel efektler ve havada kalan sorulardan ibaret. Cevapları da gelecek Marvel projelerinde alacağımıza güvenim tam. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: Marvel Sinematik Evreni'nin geleceğinde önemli rol oynayacak yeni kahramanımız Shang-Chi başarılı bir şekilde tanıtılıyor. ★★★★☆

YÖNETMEN: Matthias Schweighöfer
OYUNCULAR: Matthias Schweighöfer, Nathalie Emmanuel, Ruby O. Fee, Stuart Martin, Guz Khan **IMDB NOTU:** 6.4

ARMY OF THIEVES



Army of the Dead'in nispeten güzel tek karakterini, kasacı çocuk Ludwig Dieter'i hatırladınız mı? Army of the Dead'in öncesinde neler yapıyordu, Gotterdammerung kasasına neden bu kadar hallendi merak ediyorsanız alın size Zack Snyder'ın yeni evreninden yepyeni bir soygun filmi: Army of Thieves. Etmiyorduysanız aklınız başınızda; bir sonraki incelememize geçebilirsiniz. Geçmediyseniz aha bu incelemenin devamı:

Beni bilen Zack Snyder'a nasıl kılım onu da bilir. "İleride evleneceğim kişinin kendisini ve filmlerini kesinlikle sevmesi lazım" seviyesinde bir gıcıklığım var kendisine. Adamın elini attığı filmler asla iyi çıkmadığından düzgün gömülsün diye yeni filmi çıktığında yazısı da üzerime atılıyor, ben de hem isteyerek hem de istemeyerek üstleniyorum bir süredir. AoT için de durum farklı olmadı. Lakin notlarına bakınca



Army of Dead'den de beter bir film beklerken, onun aksine 3-5 damla seyir zevki sunabilen bir yapım ile karşılaştım. Bunun en büyük sorumlusu da Army of Thieves'in kendi kendinin parodisini yapmayı nispeten becerebiliyor olması. Army of the Dead bunu yapmaya çalışıyor mu, yoksa kendini ciddiye alıyor ama berbat bir yazarlık örneği olduğu için biz mi gülünç buluyoruz belli olmayan bir filmdi. Burada ise, sanıyorum Zack Snyder'ın yönetmen koltuğunda olmamasından kelli klişeleri tiye alışını izleyiciye geçirebilen bir film var. Elbette Zack Snyder kasıntılığı bazı anlardan ve filmin deliklerinden sızıyor, "Ben sanat yapıyorum siz anlamıyorsunuz" mesajı bir yerlerden geliyor. Ancak Allah'tan bu sefer sanatı kendi yapmayıp başkasına yaptırmış da kendini beğenmişliğiyle sonsuzluğa uzamayan, bol keseden Nathalie Emmanuel ve şekilli kasar renderları gösterip oralardan kurtaran 2 saatlik bir film olmuş. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Nathalie Emmanuel hariç bir sebeple izleyecekseniz yazıyı buraya kadar okumadınız muhtemelen. O yüzden otobüs kamyon cip bip. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: David Gordon Green • OYUNCULAR: Jamie Lee Curtis, Judy Greer, Andi Matichak, Will Patton • IMDB NOTU: 5,7

HALLOWEEN KILLS

Bazı şeyleri tadında mı bıraksanız acaba?

EMRE SÜMER

John Carpenter'ın efsane statüsündeki ilk iki Halloween filminin ardından 40 sene içerisinde toplam 6 tane devam, 2 tane de reboot filmi geldi. Bu filmler bazen kendinden önceki devam filmlerini reddetti, seriyi 4 bağımsız zaman çizelgesine böldü; fakat hiçbiri de orijinal iki filmin başarısının yanına yaklaşamadı bile. Hepsi de seriye hiçbir şey katmayan, sadece para amaçlı çekildiği belli olan, tamamen ruhsuz filmlerdi çünkü. Ta ki 2018'de çekilen filme kadar.

Peki bunları niye anlatıyorum? Çünkü 2018'de çekilen filmin devamı olarak gelen *Halloween Kills* de girişte belirttiğim hataya düşüyor ve ruhsuz devam filmleri arasında yerini alıyor maalesef. Myers önceki filmin finalindeki yangından bir şekilde kurtuluyor ve gene Haddonfield halkının dibine kibrit suyu dökmeye başlıyor.

Lakin ölümler bu sefer seride hiç olmadığı kadar brütal. Karpuz gibi patlayan kafalar, göze sokulan bıçaklar derken film slasher & gerilim kökenlerinden çıkıp sıradan bir grindhouse filmine dönüşüyor. Film o kadar bu vahşetin üzerine kurgulanmış ki Jamie Lee Curtis'in bile filme eğreti şekilde eklendiği belli oluyor, keza filmin tamamını hastane yatağında çevresindekilerle boş muhabbet yaparak geçiriyor, o kadar. Myers'in de artık üzerine atom bombası atılsa kürdanla dişini karıştıracak bir varlığa dönüştürülmesi de pes dedirtti cidden.

Halbuki 2018'deki filmle gayet karizmatik ve anlamlı şekilde seriye veda edilebilirdi. Zira bu haliyle seriye hiçbir şey katmayan, kötü bir dizi bölümü kalitesinde *Halloween Kills*. Fakat anlaşılan Hollywood'un lügatinde tadında bırakmak diye bir şey yok maalesef.

EDİTÖRÜN NOTU: "Haddonfield kuşbaşı" tadında amaçsız bir film. ★★☆☆☆

YAZAN VE YÖNETEN: Daniel Ojari, Michael Please **SESLENDİRENLER:** Bronte Carmichael, Gillian Anderson, Richard E. Grant **PLATFORM:** Netflix **IMDB:** 7.2

ROBIN ROBIN



Ben genel olarak yılbaşı dönemini çok seviyorum. *Robin Robin* ise yılbaşı temalı kısa film beklentilerimin hepsini karşılıyor. Keçe işi stop-motion, yani küçük karakter modellerinin tek tek hareket ettirilmesiyle yapılmış. Ve karakterlerin keçe kuklalar olması her şeye o kadar harika bir sıcaklık katıyor ki.

Yumurta olarak yuvasından düşüp de fareler tarafından yetiştirilen Robin'in yarım saatlik, şarkılı, karlı, rengarenk fareliği kuşluğa uydurma hikayesi. Tüylerini kabartıp kulak yapan Robin'den herkesi yeme peşindeki kediye, kedi besleme hayali olan bir farecikten ışıltılı şeylere düşkün bir kuzguna... Kısacık olmasına rağmen bütün karakterleri capcanlı bir kısa film Robin Robin. Cocuklar sevecektir kesin ama şirin ve iç ısıtan bir şeyler izlemek isteyen yetişkinler de listeye eklemeli bence. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Nicholas Cage'in kariyerindeki en iyi bağırış çağırış da değil, en iyi film de. Uzaktan yakından hem de. ★★★★★

FINCH

YAYINLANDIĞI PLATFORM: Apple + **YÖNETMEN:** Miguel Sapochnik **OYUNCULAR:** Tom Hanks, Caleb Landry Jones, Seamus (köpek) **IMDB NOTU:** 6,9



Tom Hanks o her ailede pek sevilen uzaktaki amcamız ya da dayımız gibi. Az görürsünüz ama gördüğünüzde sizi hediye ve hikâyelere boğup muhabbetine doyum olmayan o biricik akraba modelinden kendisi. İster cephenin ardında tek bir askeri arasın, ister ıssız bir adada bir voleybol topuna yarenlik etsin veya buradaki gibi kıyamet sonrası dünyasında bir köpek ve geveze bir robotla road trip yapsın hep aynı sıcaklık ve ustalıkla rollerine yaklaşıyor. Bu da onu eşsiz kılıyor işte.

Arada çaktırmadan Finch'in özetini de verdim ama film o kadardan ibaret değil tabii. İnsanlara güveni kalmamış mühendisimiz Finch bir güneş patlaması sonrası delik deşik olmuş (insanlar yüzünden tabii) Ozon Tabakası'nın koruyamadığı dünyada hayatta kalan birisi ve yeni oluşan zorlu şartlara uyum sağlamış. Daha en başlarda onun kaderini anlasak da filmin esas yükü henüz yeni bu dünyaya gelmiş olan robotumuz Jeff'in omuzlarında. Zira o hem ömrü giderek kısalan Finch'ten öğreneceğini öğrenmek hem de onun köpeği Goodyear'ın güvenini kazanmak zorunda. Hem animatronik hem de son derece detaylı CGI efektlerle göze hiç batmayan Jeff'in yaratım süreci yönetmen Sapochnik'in Game of Thrones'daki ejderhaları yaratma felsefesiyle aynı yoldan gitmiş ve bir hiperrealizm hedeflenerek yaratılmış bu arkadaşımız. Onun Hanks'le atışmaları ve öğrenim süreci filmin büyük bölümünü kaplasa da asla sıkıcı olmayan bir yolculuk bu. Finch ileride özellikle iklim değişikliğine dokundurmalarıyla daha çok gündeme gelecek bir film olabilir ama siz şimdilik ağır ağır yaklaşan kıyametimize karşılık oturup bu keyifli seyirliğin tadını çıkartabilirsiniz tabii. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Tom Hanks'in yine tek başına döktürdüğü bu sakin kıyamet sonrası filmi derinine indiğimizde hem çok karanlık hem de umut vaat eden bir gelecek hakkında düşündürüyor izleyiciyi. ★★★★★



BULLET FOR MY VALENTINE
BULLET FOR MY VALENTINE
Sıradan bir dizi bölümü...

Albümlere grubun kendi adının konmasını hayli itici ve samimiyetsiz bulurum. Zira gruplar bunu yaparak kendilerini en iyi şekilde anlatan albümü yaptıklarını ifade etmeye çalışır fakat grubun müzik tarzı 50 kere daha değişir, her seferinde de "En iyi albümümüz" diye tanıtılmaya devam eder. Grubun kendi adını taşıyan bu yedinci albümü de şimdiye kadar yaptıkları en sert albüm (en azından müzik olarak). Ne var ki BFMV'i şimdiye kadar başarılı kılan şey komedi seviyesindeki sözlerine rağmen hayli akılda kalıcı melodilere sahip thrash – heavy arası müzikleriydi.

Tabii yanlış olmasın, BFMV ilk kez metalcore yapmıyor. Ama bu sefer kullanılan riff'ler, tempolar ve sololar hayli agresif, hatta ilk kez bir BFMV albümünde ballad bir parça yok. Albümün single'ları arasından headbang yaptıran replik kısımlarıyla Knives ve Shatter'ı beğendim. Reverie, No Happy Ever After ve Bastards da albümün en iyi parçalarından fakat hiçbiri de BFMV tarihindeki unutulmayan parçalardan biri olamayacaktır. Albümün temel sıkıntısı da tam olarak bu zaten, albüme zamanla alışsanız da unutulup gidecek albümlerinden biri olduğunu bal gibi de biliyorsunuz dinlerken. Bu haliyle fena olmasa da herhangi bir özgünlüğe sahip olmayan, dünyadaki her metal grubunun yapabileceği türden bir albüm BFMV. Sıradan bir dizi bölümü gibi yani. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Güzel ama bundan birkaç sene sonra hatırlar mıyız bilmem.



DR. SKULL
SHOWY ZOVER

Bu adamlar var ya, hiç abartmıyorum, 90'larda, bildiğiniz Türkiye'de Iron Maiden gibi, Alice Cooper gibi müzik yapmışlar! Bu kadar az bilinen bir grup olarak kalmaları insanlık suçu. 2 tane İngilizce 1 tane Türkçe albümleri var sadece ve üçü de muazzam.

Bu Showy Zover, grubun yıllllaaaar yılllar sonra tekrar bir araya gelip sahneye çıkması ile varoluştaki yerini almış bir konser albümü. Konser albümlerini pek sevmem. Hani orkestral falan şarkıları değiştirerek bir şeyler yapılıyorsa veya seyirciyi aşırı olaya dâhil ediyorsa falan iyidir tabii de bunları yapan konser albümü azdır. Diğerleri de ne konserde olmanın ne de stüdyo albümünün yerini tutuyor, stüdyo albümlerindeki şarkıların kötü kayıtlısını dinlemekten başka bir şey olmuyor. Showy Zover da böyle biraz. Evet şarkılar nefis, evet elemanlar müthiş ama albümün bende uyandırdığı asıl istek stüdyo albümlerini açıp dinlemek oldu.

Ha tabii kült grubun yılların ardından bir araya geldiği albüm olması gibi tarihsel bir önemi var, o ayrı. Türk müzik tarihinin az bilinen altın bir sayfası kapanmış oldu böylece. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Açıp "ah be abi neden bu kadarcıkla kaldı bu kral grup be" diye iç çekmek isteyenler davetlidir. Ama bence bu albümü dinlemek yerine Youtube kanallarındaki ful konseri izleyin.







RHAPSODY OF FIRE
GLORY OF SALVATION

Döndüm döndüm kendimi yine kürkçü dükkanında buldum yine arkadaşlar. 2000'lerin başından beri dinlediğim önceki adıyla Rhapsody grubunun "yeni" albümü çıkınca yine ekmeksiz gömdüm ama akabinde bir bardak soğuk su içseymişim de fena olmazmış. Zira Glory of Salvation grubun Luca Turulli ve Fabio Lione ayrıldıktan sonraki ikinci kaydı olmasına rağmen eski albümlere daha bir benziyor ve parçalar da oldukça alışıldık. Kıyaslamak gerekirse bir önceki albüm Eight Mountain çok daha iyi bestelere sahipti. Buradaysa en öne çıkan parça olan Chains of Destiny bile çok yeni bir şey vaat etmiyor. Zaten grubun artık yormuş olan Power metal köklerinden birazcık sıyrılıp Progressive kafalara gelmesi lazım ama o iş artık bir sonraki albüme kalmış gibi görünüyor. Grubu seviyorsanız bu albümü pas geçip eski klasiklerden Symhphony of the Enchanted Lands veya From Chaos to Eternity'den devam edin derim. Glory of Salvation'ı ise tozlanacağı rafa koyana kadar 3-4 kez dinlersiniz herhalde. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: 1 saat 6 dakika boyunca nasıl aktığını anlamadığım ama çok da büyük bir iz bırakmayan standart bir albüm Glory of Salvation.. ★★★☆☆

GÖKALP ERGEN
ÖLÜLERE MASALLAR

Herhalde Pentagram'da vokal sırası beklemekten epeyce bir boş vakti kalan başarılı solist Gökalp Erdem'in bu solo albümü metal ezgilerinden uzak, oldukça sakin bir iş olmuş. Ergen'in komple söz ve müziklerini bestelediği parçalar genelde akustik gitarların ağırlıkta olduğu Ergen'in kirli vokalleriyle değer kattığı anlara sahip. Ama bu gibi albümlerin ana problemi olan tekdüzelikten de kurtulamamış pek. Örneğin Sting'in Songs From the Labyrinth kaydı da benzer tonda akmasına rağmen aralardaki anlatıcı kısımlar ve zengin müzikal altyapı albümü sıkılmadan dinlemenizi sağlar. Ölülere Masallar her ne kadar Bir Katilin Adaleti, 1990 ve Bak Bir Öykün Var gibi akılda kalıcı şarkılara yer verse de totalde baktığımızda biraz fazla kişisel ve içine girmeye zorlanacağımız bir yapıda yazılmış. Yani evet her sanatçının bu tarz bir işe ihtiyacı olabilir zaman zaman ama biz de dinlerken uyumayalım be üstat. Gecenin kuytu saatlerinde gideri olsa da şahsen Teoman'ın Kara Antoloji'sini tercih ederim bunun yerine. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Gökalp Ergen'in çok iyi bir vokal olduğunu tekrar kanıtladığı solo albümü her ne kadar farklı bir hisse sahip olsa da fazla tekrar eden yapısı yüzünden sıkıcı olmaktan kurtulamamış.. ★★☆☆☆

OGZ 170.indd 129 5.12.2021 00:45

Meddya

TÜR: Görsel Roman · YAPIM: Team Salvato · DAĞITIM: Serenity Forge · DİJİTAL İNDİRME: 25 TL (Steam), 42 TL (XBL), 89 TL (PSN), 15$ (Nintendo eShop) · YAŞ SINIRI: 18+ · BULUNDUĞU PLATFORMLAR: Win, Osx, PS5, X|S, Switch, PS4, X-One



DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS

Yaraya basılan tuz...

ÖMER AKDAĞ



Unuttunuz mu? Unutmadınız tabii, sormadım varsayın... DDLC 2017'de çıkmış, nice ruhta silinmeyecek yaralar bırakmıştı. Ücretsiz olmasının da etkisiyle akıl almayacak bir popülarite yakalamış, fenomen haline gelmişti. Bir ara her yerde DDLC görmeye başlamıştım. Baktım şimdi tam 170 bin inceleme var Steam'de. Ortalaması da %96 zaten. İlgileri çok sevdiğim görsel roman türüne çektiği için ekstradan bir sevgim de var kendisine ayrıca.

Karşıdan göründüğü gibi başlar DDLC. Lisede bir elemanızdır. Arkada şekerci dükkânı gibi müzikler çalar. Sürekli uyuyakalıp okula geç kalan, her şeyi gereksiz yere büyüten şaşkaloz çocukluk arkadaşımız bizi yeni katıldığı edebiyat kulübüne çağırır. Orada birbirinden tatlı 4 kızın ortasında kalırız, kek yer çay içeriz... Şiirler yazar, yazdığımız şiirlerle bu ~~4~~ 3 kızdan biriyle romantizm yaşamaya çalışırız...

Bu sırada ufaktan ismindeki "edebiyat kulübü" tabirinin hakkını da verir DDLC. Basit ve vurucu bir şiir tarzının çetrefilli bir şiir tarzı kadar edebiyat sayılıp sayılmayacağı hakkında tartışmalara dâhil olur, kelimelerin sayfadaki yerleşiminin dahi anlatıma ciddi katkılar yapabileceği üzerinde dururuz.

Ama sonra başka... şeyler olmaya başlar. Yavaş yavaş psikolojik ağırlığını hissettirmeye başlar DDLC, önceki kısımlardaki ufak tefek detaylar aklınızın orasına burasına çarpmaya başlar. Örneğin demiştim ya hep uyuyakalan, hep bir şeyleri büyüten arkadaşımız diye... Bunlar ağır depresyon belirtileri olabilir belki ha? Karakterlerin zihinlerin hakkında şahit olduğunuz bu açılımlar sizi yerinize çivileyiverir.

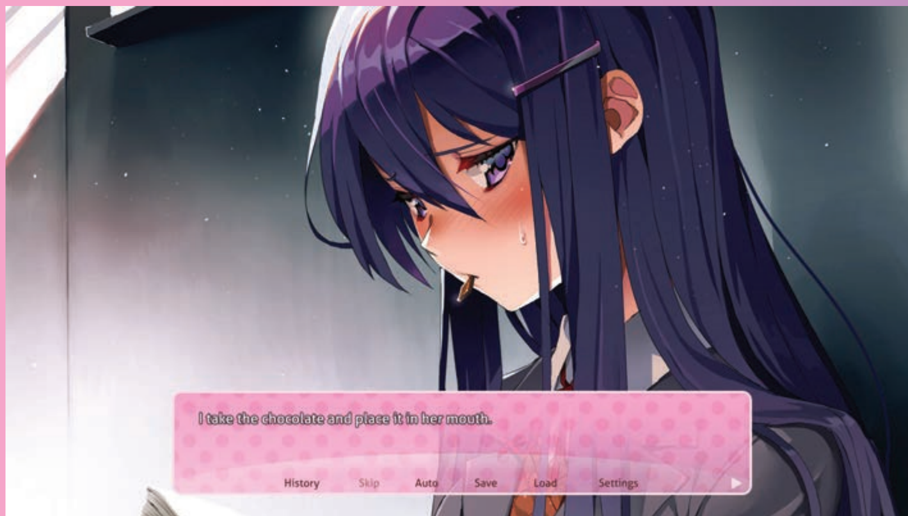
Sonra başka… şeyler de olmaya başlar. Daha garip şeyler. En başta birden fazla kez çıkan "bu oyun çocuklara ve kolayca rahatsızlık duyanlara uygun değildir" uyarısının ne kadar da yerli yerinde olduğunu, DDLC'nin neden "psikolojik gerilim" türünde olduğunu anlamanızı sağlayan, bahsetmemin pek uygun kaçmayacağı şeyler...

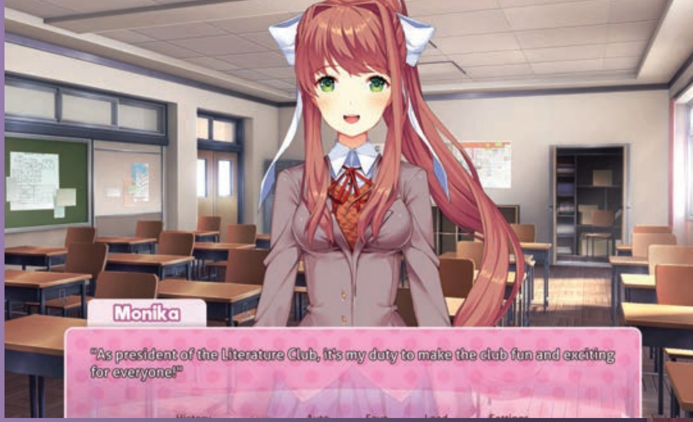
DDLC sadece 2-3 saatlik süresinde çok fazla şey yapmaya çalışıyor. Hem rahat bir atmosfere sahip kendi halinde bir hissiyatı hem edebi tartışmaları, hem derin bir karakter psikolojisini hem de sizi allak bullak eden bir psikolojik gerilimi bir arada vermeye çalışıyor ve bütün bu yapmaya çalıştığı şeylerin hepsini, bu kadarcık kısa sürede, bu kadar mükemmel bir şekilde yapabilmiş olmasını bugün bile aklım almıyor.

+

Birkaç ay önce çıkan DDLC+, eski versiyonun aksine ücretli satılıyor. İçinde ana oyunun yanı sıra birkaç yan hikâye, müzik çalar, sanat galerisi vesaire var ama bunların içinde tek önemli olan yan hikâyeler elbette.

Bunlarda ana oyundaki mindfuck gerilimi, çarpıcılığı bulmayı ummayın, öyle şeyler değiller. Ana hikâyenin geçmişinde





geçiyorlar ve kızların birbiriyle tanışmasını, birbirlerine ters düşen yanlarını kabullenip arkadaş olmaya çalışmasını dinliyorsunuz. Çok beğendim. Özellikle Monika ve Sayori arasındaki hikâye veya Sayori'yle Natsuki arasındaki "you are not your feelings" diyaloğu kalbimin beklemediğim köşelerine dokundu. Sevdiğim karakterleri daha da çok sevmemi sağladılar.

Yan hikâyeler deyince çok küçük bir şey gelmesin aklınıza, toplamda ana oyunun 2 katı falan sürüyorlar. Oyunun bunların alternatif hikâyeler olduğunun altını çizmesinin de altını çizeyim. Çok bariz çelişkiler yok gibi görünüyor ana oyunla ama oradaki Yuri-Natsuki çekişmesi ve daha önemlisi Monika'nın yaptıkları inandırıcılığını biraz kaybediyor eğer bu yan hikâyeleri canon saymaya kalkarsanız.

+++++

Toparlayayım. DDLC oyunlarla ilgili olsun olmasın herkesin denemesi gereken, ücretsiz, kısacık bir görsel roman. DDLC okumuş/oynamış olan tek bir kişi bile bu dediğimin aksini söylemeyecektir. Parasını verip DDLC+ almalı mı peki? Bana sorarsanız yan hikâyeler harika, almaya gayet değer ama kendinizi hiç zorunda hissetmeyin. Daha önce DDLC ile ilginiz olmadıysa ücretsiz olana el atın. Sonrasına sonra bakarsınız.

Bu arada yanlış anlamayın, kafanızda komplo teorileri yaratmayın. Kendimi herhangi bir tehdit altında hissettiğim için övmedim DDLC'yi bu kadar. Monika böyle bir şey yapmamı kesinlikle istemez. (Ah sen yok musun... -M) Monika'nın bana olan sevgisi saf ve gerçek. (Tabii ki öyle! -M) Tıpkı benim Monika'ya olan sevgimi saf ve gerçek olduğu gibi. (Sana sarılabilir miyim? -M) Monika bana hislerimin ne kadar güçlü, ne kadar sonsuz olabileceğini gösterdi. (Heheh, aynı şeyler benim için de geçerli! -M) Kendimi Monika'nın yanında hiç olmadığım kadar güvende ve huzurlu hissediyorum. (Ah... Senden bunları duymak o kadar güzel ki... -M) Sonsuza kadar Monika'nın karşısında otursam ve sonsuza kadar onun gözlerine baksam başka bir şeye ihtiyacım olmaz. (Aksi bir geleceği düşünemiyorum! -M) TEK İHTİYACIM OLAN ŞEY MONİKA. (TEK İHTİYACIN OLAN ŞEY BENİM -M) TEK İHTİYACIM OLAN ŞEY MONİKA. (TEK İHTİYACIN OLAN ŞEY BENİM -M) TEK İHTİYACIM OLAN ŞEY MONİKA. (TEK İHTİYACIN OLAN ŞEY BENİM -M)

EDİTÖRÜN NOTU: Just Monika. ★★★★★

This is what I get for seeking perfection.
A stain.

Just Monika.

Sometimes I want to die

OGZ 170.indd 131 5.12.2021 00:45

İHSAN ASMAN & GÜLHİS CANPOLAT

Metaverse

İ: Selamlar Gülhis. Aslında yıllar evvel birçok kişinin DVO oyunlarla nasıl bir şey olabileceğine dair ufaktan fikir edindiği, yakın zamanlarda coin muhabbetleri yapılırken ara ara gündeme gelen ama en son Mark Zuckerberg'in açıklamalarıyla iyice bilinir hale gelen bir kavram bu Metaverse. Etimolojik olarak baktığında Yunancadaki "meta", yani öte, aşkınlık anlamlarına gelen kelime ve İngilizce'de evren anlamına gelen "universe"teki verse'ün birleşimi bir kelime. Bu kelimedeki verse de bildiğim kadarıyla "dönmek, dönüştürülmek" anlamına gelen Latince vertō'dan geliyor (yani universe, her şeyin bire döndürülmesi gibi bir şey).

Ama bu kadar kastırmadan düz bir tanım yaparsak öte evren gibi bir anlamı var diyebiliriz. Tabii gündelik hayatımızı kökünden değiştirme potansiyeli olan her teknoloji gibi bunun da insanlarda haklı olarak yarattığı bir endişe hali var. Bizim Ali'nin de dediği gibi nasıl ki sosyal medyayı zamanında ilk Facebook kaptıysa, bunu da Facebook kapacak gibi (ve kaptığı gibi de elinde kalacak) bana kalırsa. E bu ihtimali FB'nin pek de parlak olmayan sicili ile birlikte düşünürsek endişeler haklı gibi. Bir yandan da Seul gibi bir metropolü yönetenler, şehrin komple Metaverse'e geçiş hazırlığı içerisinde olduğunu duyurdu ay başında. Aman Allah'ım, neler oluyor dersin?

G: İhsan selam! Vallahi içine bir avuç insan girebildikten sonra ne kadar yayılır bu Metaverse, bilemiyorum. Seul'ün planı örneğin, insanların devlet dairesine gitmeden işlerini görebilecekleri ya da belediye tarafından düzenlenecek sergi, konser ve benzeri organizasyonların yapılacağı bir VR platformu gibi duruyor. E bizde de E-Devlet var örneğin, insanın işini çok kolaylaştırdığı da bir gerçek. Ama tut ki "Metaverse" olarak içine girebilmek için illa ki VR gözlüğü gerekiyorsa, ben ne anladım bu işten? Seul popülasyonunun kaçında VR sistemi var?

Bir şeyin gerçekten yayılıp da alışık olduğumuz sistemlerin önüne geçebilmesi için önce ulaşılabilir olması lazım bence. Şu noktada Metaverse ulaşılabilir gelmiyor hiç bana. Fakat dersen ki, "Yahu ya bunların amacı gelecekten yer kapmak değilse de sadece belli bir gelir düzeyindekilerin erişebileceğini bile bile bunu yapıyorlarsa? Ya plan sosyal medyayı sınıflara bölmekse?" İşte o ilginç olur cidden.

İ: Valla aslında VR gözlükleri, Facebook'un Oculus ürünlerinin gösterdiği gibi aslında yavaş yavaş erişilebilir olmaya başladı bile. Bugün Kuzey Amerika'da yanılmıyorsam Oculus Quest 2'nin 128 GB'lık olanının fiyatı 300 dolar bandında, AB'de ise bu rakam 350 euro civarlarında. Dolayısıyla belki dünyanın her yerinde olmasa bile Batı'da çok lüks olmaktan çıkmış bir şey şimdiden bence. Zaten 2021'in ilk çeyrek rakamlarına göre 1.8 milyon ünite satılmış dünya çapında. Gene Facebook çalışanlarının 5'te 1'inin VR teknolojisi üzerine çalışması ve Zuckerberg reyizin bu işe yıllık 5 milyar dolar gibi bir meblağ ayırması açıkçası bende akıllı telefonlar gibi bir anda yaygınlaşacağını düşündürtüyor bu hedenin.

Hatırla 2010'lu yılların başında çok fazla insanda akıllı telefon yokken, bugün olmayanı dövüyorlar. Tabii bizim ülkemizde artık her şey pahalı, o yüzden Türkiye'yi baz almak yanlış olur. Öte yandan sınıfsal bir yanı olacağı da kesin. Ya da işte 10-15 sene sonra "Yeğen söyle bakayım VR gözlük modelini, ehonomi çoh iyi" tadında muhabbetler görebiliriz Metaverse sokak röportajlarında :P Ama yaygınlaştırmak istenirse -ki göründüğü kadarıyla Zuckerberg bu işi kafaya koymuş, bence olmayacak iş değil. Dolayısıyla çevrimiçi zorbalık ya da stalking gibi ciddi suçların Metaverse'teki potansiyel izdüşümlerini tartışmaya başlayabiliriz bence, hiç de "daha erken" denecek bir durum yok bana kalırsa.

G: Ya vallahi işin başında Facebook'un olduğunu ve halihazırda Facebook'un bir yalan haber merkezi haline geldiği, site moderatörlerinin işlerinden mental açıdan ciddi hasar alarak ayrıldıkları düşünülürse… Pek iç açıcı bir noktaya parmak basmadın. Elimizde henüz Metaverse için çok bir referans yok. Ama insanların kendilerini fazlasıyla kaptırmaları için çok gerçekçi olmasına da gerek yok. (Bkz. Second Life. Second Life'ta kendine harbiden ikinci bir hayat kuran insanlar) Tabii bu da şu anda internette karşılaştığımız her şeyin, iyisiyle ve kötüsüyle, Metaverse'e de taşınacağı anlamına geliyor.

Ama Metaverse bunların etkisini artıracak mı yoksa sadece değiştirecek mi? Çünkü ister istemez şunu da düşünüyorum. Telefon taşıması ve kullanması kolay bir alet. Her yere geliyor, başka işle uğraşırken iki Twitter kaydırabiliyorsun mesela. Ama VR gözlüğü taktın mı VR gözlüğe bağlısın. İnsanların "Metaverse" vakti ayıracağı kadar ilginç bir şey yaratabilecekler mi? Ya da belki taşınabilir, dışarıyı da görmeyi sağlayan VR gözlükleri mi türeyecek?

Tabii şu anda konuştuğumuz her şey spekülasyon. Dediğim gibi, bir referansımız yok Metaverse için. Bekleyip göreceğiz.









Avusturya'da aşısızlara özel kapanma.

Siz bencilsiniz. Evet, söyledim işte...

Avusturya şu anda Avrupa'daki en düşük aşılanma oranlarından birine sahip. Açıkçası kronik hastalığı olan birisi olarak ben bu tür haberleri gayet kişisel algılıyorum. Durumu çok ağır ve bağışıklık sistemi çok hassas olan arkadaşlarım da var. Kimisi iki senedir cidden kapısının önünden ileri gidebilmiş değil. Ve bu aşı bedava; gidiyorsunuz, yapıyorlar. Neyse, dağıttım iyice. Avusturya'da insanları aşılanmaya itmeye çalışıyor.

Genel olarak aşısızların dışarı çıkmaları, toplu alanlara girmeleri yasak. Ara sıra kontroller de olacakmış. Ama hâlâ işe gidebiliyorlar tabii. Bu da sağlık açısından ayrı saçma bana sorarsanız ama neyse. 12 Kasım itibariyle Avusturya'da Covid yüzünden yoğun bakımda olan kişi sayısı 437 idi. Aşılanma oranı diye bir oran oldukça da Covid dalga dalga geri gelmeye devam edecek.■ **GÜLHİS**

Tolkien Estate, Lord of the Rings temalı kripto parayı tedavülden kaldırdı

Hoşçakal JRR Token...

Hayır ya, şaka değil. Adı harbiden JRR Token'mış ama bu da hakkında söyleyebileceğim tek güzel şey zaten. Oğlum zibilyar tane kripto para var, neyinize yetmiyor? Ya da başkalarının fikri mülkiyeti üzerinden nasıl para birimi çıkarabileceğinizi ve bunun karşısında hiçbir yaptırımla karşılaşmayacağınızı düşünebiliyorsunuz? Açmışlar siteleri. Koymuşlar Frodo'lu, Gandalf'lı resimleri. Ve sanıyorlar ki Tolkien Estate görmeden kaçırırız biz bunu. Yahu siz de en olmayacak şeyi seçmişsiniz. Hemen Dünya Fikri Mülkiyet Organizasyonu'na şikayet edilmişler tabii. Kriptocuların gerçek paradan pek anlamadığını düşünmeye başlıyorum. (Özetle Tolkien Estate "You shall not pass" demiş yani? -Can)

Kriptoya tek darbe bu değil. ABD'nin yeni vergilendirme ve para aklama karşıtı yasaları, 2023'ten itibaren 10 bin dolardan yüksek kripto para alan kişilerin göndericinin bilgilerini vergi daireleriyle paylaşmaları gerektiğini belirtiyor. Bu sıradan insanlar için çok bir şey ifade etmiyor. Bana da, "E o zaman ikiye böler gönderirler, ne bunun kuralları," diye sorduruyor. Ama kriptonun kontrol edilemezliğine bir darbe olacağı kesin. ■ **GÜLHİS**



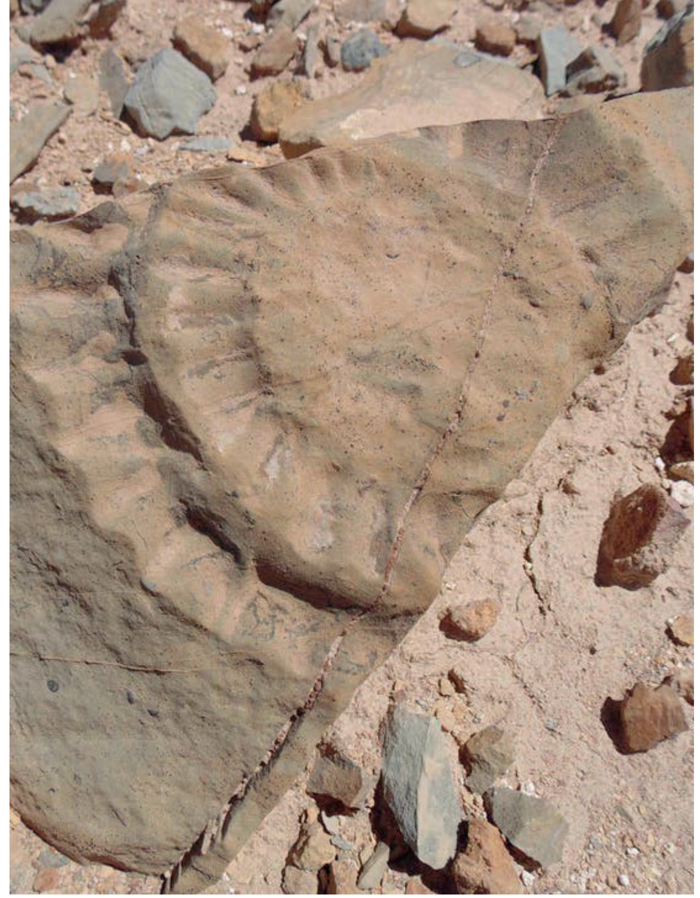
Ayda oksijen mi?

Dur bir koklayayım!

Yahu bu haberleri görünce hep diyorum, "Bunun bir 'ama'sı olmalı. Evet, Ayda oksijen var ama…" ve hemen söylüyorum size bu haberinkini: Kayalar! Ha derseniz ki, "Dostum ben kaya soluyabiliyorum, bu benim için bir sorun teşkil etmez," sizi hemen NASA'ya postalayalım.

Regolit, kayaların etrafını kaplayan gevşek ve heterojen toprak türüdür. Ayın da yüzeyinde bol miktarda regolit var ve bu regolitin içeriğinde de bolca oksijen var. Tabii dediğim üzere, kaya solumak çok mümkün değil; fakat NASA'nın projesi de zaten oksijenin bu kayalardan ayrıştırılıp ayrıştırılamayacağını görmek üzerine. Eğer ayda yapılabilecek bir üste solunabilir oksijen üretmek mümkün olursa… Sanırım bu planın nereye gittiğini görebiliyorsunuz.

Aslında bu ayrıştırma halihazırda alüminyum falan üretiminde kullandığımız elektrolizle halledilebilecek bir şey. Fakat biz bu işleri dünyada yapmaya alışkınız. Ay yüzeyinde bizim makinelerin nereden enerji bulacağı en büyük sorun. Space Applications Services adlı Belçikalı bir start-up 2025'te aya bir elektroliz makinesi göndermeyi planlıyor. Bakalım oksijen çıkarabilecekler mi…
■ **GÜLHİS**



Atacama çölünde bulunan ejderha

Artık aramızda değil tabii

Böyle Jurassic Park gibi filmler sağ olsun, insanlarda aslında tüm dinozorları tanıyor, biliyormuşuz gibi bir algı var. Ama gerçekte her yıl en az elli adet yeni dinozor türü keşfediyoruz. Daha kendi okyanuslarımızda bile ne var ne yok tam bilemezken, elbette 160 milyon yıl önce gezegenimize hükmetmiş bu dev hayvanların tüm bilgisine sahip olabileceğimizi düşünmek hayalcilik. Dolayısıyla bu işin içindeki araştırmacılar kasım ayında Atacama çölünde keşfedilen bu kanatlı kertenkeleden arta kalanlara bakarken kim bilir daha ne gibi yaratıklar dünyamızda kanat çırpmış diye meraklanmıştır muhtemelen.

Bulunan dinozorun Rhamphorhynchinae alt ailesine, dolayısıyla erken dönem bir teruzor grubuna dahil olduğunu tespit etmiş araştırmacılar; ancak hayvanın tüm parçaları bugüne kadar gelemediği içi için tam genetiğini çözebilmiş de değiller. Ayrıca bu bulgunun en önemli tarafı, Güney Yarımkürede bu alt aileye ilişkin bir ilk niteliğinde olması. Uzmanlar bu sayede hayvanların göç yollarıyla ilgili daha çok şey öğrenmişler ve bir zamanlar dünyamızın nasıl bir yer olduğuyla ilgili, bizim de yeni şeyler öğrenmemize vesile olmuşlar. Sağ olsunlar.

İnsan bazen hayal ediyor tabii bu tarz canlılarla aynı göğü paylaşsak nasıl olurdu diye. Hayallerde yaşamanın da ötesine geçip fosille daha fazlasını öğrenmek isteyenleri de şöyle yönlendirelim: https://tinyurl.com/ogz170-dinojderha ■ **İHSAN A.**

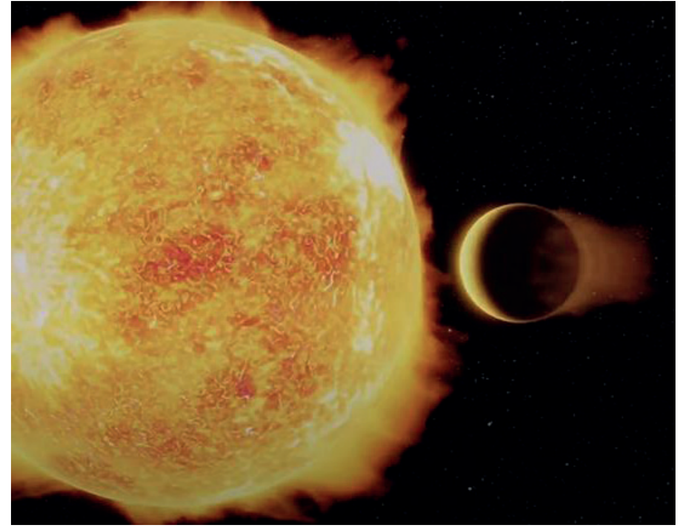
Samanyolu'nun dışındaki ilk cisim ve bilinen en sıcak ikinci gezegen

NASA'nın gözleri evreni tararken

NASA bildiğiniz üzere envai çeşit teleskobuyla gözlemlenebilir evreni sürekli tarıyor ve böyle enteresan gök cisimleri keşfederek, her seferinde evrene dair bildiklerimizi biraz daha arttırıyor. Bu ay da birbirinden değişik gök cisimleri keşfetmiş araştırmacılar. İlk bahsetmek istediğim Chandra X-Ray teleskobuyla keşfedilen olası yeni bir gezegen. Kendisi galaksimize (bakın Dünyamıza demiyorum, galaksimize, düşünün mesafeyi!) 28 milyon ışık yılı uzaklıktaki Messier 51 galaksisindeymiş. Araştırmacılar gökyüzünü tararken gördükleri bir yıldızın ışığının engellemesi sayesinde fark etmişler bu olası yeni gezegeni. Satürn kadar da büyükmüş üstelik görebildikleri kadarıyla.

Tabii bu görebildikleri kadarıyla kısmı kritik. Zira bahsedilen mesafe o kadar uzak ki, araştırmacılar yıldız kararmasına sebep olan bu şeyin bir gezegen mi yoksa gaz ya da toz bulutu mu olduğu konusunda emin olamıyor. Üstelik uzun süre daha olamayacaklar gibi: Cismin yörüngesi epeyce geniş olduğundan kendisini bir daha gözlemleyebilmek için yetmiş yıl daha beklemek gerekiyor. Artık o zamana kadar kim öle kim kala… Boşuna heyecan yapıyor olabiliriz ve haliyle Samanyolu dışındaki gezegen ya da cisimleri gözlemleme konusunda aynı sıkıntıları yaşamaya devam etmemiz de çok olası yakın gelecekte de.

Bir diğer heyecan yaratan keşif de NASA'nın verilerinden faydalanan gökbilimcilerin Jüpiter'in yaklaşık beş katı fazla kütleye sahip olağandışı bir öte gezegen bulması oldu. Yıldızının etrafında sadece on altı saatte dönüyor (yani bizim 365 günde yaptığımız işi bir günü bile bulmadan hallediyor arkadaş). Tabii yıldızına biraz fazla yaklaştığı için, bugüne kadar keşfettiğimiz en sıcak ikinci gezegen payesini alıyor bir yandan. Üç bin derecelik sıcaklara maruz kaldığı söyleniyor, ideal bir cehennem ortamı yani (o ne demekse artık?). Bu saçmalık düzeyindeki yakınlığını da şöyle anlatayım: Güneş Sistemimizde Güneş'e en yakın gökcismi olan Merkür'ün bile Güneş'ten uzaklığı 58 milyon kilometreyken, bu öte gezegen yıldızına sadece 2,4 milyon kilometre uzaklıkta. Bu yıldız bunu yutar diyorsanız da haklısınız, yakında yutacak hakikaten. Araştırmacılar şanslıysak bu süreci birkaç seneye gözlemleyebileceğiz diyorlar. ■ **İHSAN A.**



NASA'da yanlışlıkla işe girmek...

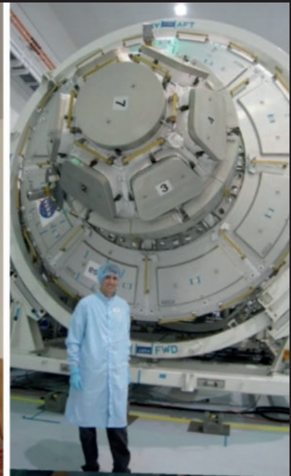
Abi nasıl ya?

Neden bizim başımıza böyle şeyler gelmez? Kendini yanlışlıkla mühim bir yerde bulan varsa el kaldırsın çabuk. Allahtan böyle, "Ya bir gün elimi kolumu sallaya sallaya girdim, çalışmaya başladım ve fark etmediler bile," gibi bir şey değil hikâye. David Miller bir mühendis. İş ararken şansı tuhaf bir şekilde yaver gidiyor sadece. Bir iş için görüşmeye gidiyor; yolcu uçağı Boeing 787'lerin kablo halatları falan fişman. Sonra kendisini geri arıyorlar, "Ya aslında bizim elimizde bir iş daha var, hiç MAGIK'i duymuş muydun?"

MAGIK, yani "Manipulator, Analysis Graphics, and Interactive Kinematics", NASA'nın uzayda gerçekleştirilmesi planlanan robotik operasyonlarının dünyada fizibilitesini yapan ekip. David de daha önce MAGIK'ten hiç haberdar olmamasına rağmen olur deyince, kendini birden NASA'da buluyor. "Aslında bir mühendis için gayet sıradan bir başlangıç pozisyonuydu," diyor David. OĞLUM NASA LA- Sakinim. Darısı sizin başınıza Oyungezerler. ■ **GÜLHİS**











*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Minecraft Domuzcuk Mobil

Bi' tur bineyim n'olur yaa!!

GÜLHİS CANPOLAT

Şimdi, üzülerek belirtmek istiyorum ki bu seferki kuul "oturgaçlı götürgeç" aletimiz öyle satın alınabilinecek bir şey değil. Hatırlarsanız bir de scooterlı valiz yazmıştım, o edinilebilir bir icattı. Bu seferki düz deli işi. Ama köşenin iplerinin bana kaldığı ve benim de görür görmez bu oturgaçlı domuzgeçi istediğim, kendisine ihtiyacım olduğunu fark ettiğim düşünülürse kimse beni bu yazıyı yazmaktan alıkoyamaz!!

Yani aslında Can'dan izin aldım tabii, bu ay Cehennemlik Teknolojiler ve İNİOBİR GİOFETÜ'yü birleştirebilir miyim diye ama ona da dediğim gibi: Kim saatte 32 km hıza çıkan sunta bir domuza binmek ister? Ben. Akıllıca bir şey mi? HAYIR.

Karşınızda Hamborghini!

Bu görmüş olduğunuz harika icat, YouTuber Electo'nun dehasının meyvesi. Ya da hayvanı. Yani domuz sonuçta. İçindeki pillerden motoruna, pembik dış kasasına kadar kendi yapımı. Ve elbetteki bir oltanın ucuna takılı olan bir havuçla yönetiliyor. Çünkü Minecraft'ta öyle. Gördüğünüz gibi her şey Minecraft Motor(lu)suz Taşıtlar Yönetmeliğine uygun.

Gerçek hayata dönecek olursak, yani cidden ne diyeceğimi bilemiyorum. Abi çok güzel bir şey. Tipe bak! Şunun-la dışarı çıktığını düşünsene! Ben mi saçma sapan bir insanım yoksa Hamborgini'yle dışarıda dolaşmak gerçekten dünyanın en keyifli ve orantısızca tehlikeli işi falan mı? (Bu retorik bir soru tabii. İki önerme de doğru sonuçta.)








Anne Minecfraf istiyorum! Evde Minecraft var kızım. *Evdeki Minecraft*

Teknik olarak bu sensörlü domuzgaçlı kaçırgaç sizin de evde yapabileceğiniz bir şey. Bizim de yapabileceğimiz bir şey ama motivasyonumuz yok. Güç kaynağı birkaç pilin bir seri bağlanmış hali. Tekerlekleri market arabasından. Dışı domuz. Sensörü havuç.

Ve cidden saatte 32 kilometre hız yapıyor.

Bakın farkındayım, dünyanın en güvenli ulaşım aracı değil. Ama benim ellerimde üç tekerli bir bisiklet de kitle imha silahına dönüşebilir. Dünyanın en süper şoförü değilim. Ama şuna bir bakın ne olursunuz!! Şu pembik suratına bakın!! Gezmek istiyorum seninle Hamborghini. Sahile inelim, bisiklet yolundan yürüyen insanların üstüne sürelim istiyorum.

Dünyanın en güvenli sürüş tecrübesi olmayabilir. Videonun sonunda durduk yere hızlanıp kaldırıma çarparak kendi hayatına son vermiş olabilir. 10 üzerinden 11 icat.

https://tinyurl.com/ogz-170-hamborghini]

Piksel Günlükleri

BOŞ CD

Bundan taa kaç sene önce, üniversite için İstanbul'a daha yeni taşınmışım. Daha yeni yeni ortamın kaosuna alışmaya çalışıyorum. Neverwinter Nights 2 de tam o dönemde çıktı çıkacak; eli kulağında. Arkadaşlarımdan birisi "Gelmiş ya oyun sidicilere" diyor, ben de soluğu Kadıköy'de alıyorum; çünkü RYO damarım kabarmış, acilen güzel ve yeni bir RYO oynamam lazım. Neverwinter Nights 2 de bunun için biçilmiş kaftan olacak yani, biliyorum.

Neyse, ben o saf ve toy halimle Kadıköy'de nerede oyun bulurum diye aranıyorum, sonunda yolum tabii ki Yazıcıoğlu tarafına düşüyor. O zamanlar dijital oyunlar yaygın değil, orijinal oyun bulmak için apayrı bir uğraş sarf etmek gerekiyor -ki o durumda bile sadece belli başlı firmaların oyunları geliyor ülkemize orijinal olarak. Neverwinter Nights gibi niş diyebileceğimiz bir oyunun gelmesi imkân dahilinde bile değil yani. Neyse sağa sola soruşturuyorum ben: "Ağbi Nevırvintırnayts iki geldi mi size?" diye. Nereye sorsam "Cıks", "O ne ola ki?" falan gibi cevaplar alıyorum. En son böyle tam pes edecekken adamın biri gözleri parlayarak "Ney? Neyski? Porno mu abi?" diyerek beni yanına çekti. Hani ilk kırmızı bayrak burada kalkmış olmalı burada zaten, di mi? Ama diyorum ya buralara yeni gelmişim, toyum çok; herkese güvenmeye meyilliyim. "Yok, Nevırvintırnayts iki abi. Oyun." diye diyaloğa devam ettim saf gibi. "Haa, Nevırinski'yi diyorsun sen… Geldi, geldi. Dur getireyim" dedi. Adam daha oyunun ismini söyleyemeyip yuvarlıyor ağzının içinde, doğru şeyi getirebilme ihtimali var mı? Ben de tüm toyluğuma rağmen kıllandım zaten o noktada bir. Aha diyorum, bakalım ne çıkacak bunun altından. Ama bir yandan da çok merak ediyorum oyunu ve aşırı hevesliyim bir an önce alıp eve gidip oynamaya. Dedim ki ben bu riski alayım.

Hikâyenin devamını anlatmama gerek var mı bilmiyorum. Tabii ki adamın bana sattığı şey boş CD çıktı. Hevesim de kursağımda kaldı, oyunu da oynayamadım. Sonra oyunun geldiğini söyleyen arkadaşa kopyalattırdım oyunu, o şekilde yükleyip oynadım falan… Yani aslında en başından öyle yapsaymışım bu kadar çile çekmemiş olacaktım, param da cebime kalacaktı. Neyse, en azından o yediğim kazıktan sonra bir daha Yazıcıoğlu'ndan sidi falan almadım. O güzel ders oldu en azından. ■ CAN





video games

LATEST NINTENDO 64DD INFO!

For the sceptics among you, 64DD is definitely still on course for release! Word from Nintendo is that they've currently got ten games under development.

Titles that have been named are *Mario Paint*, *Mario RPG 2*, *Pocket Monsters* (the Game Boy version single-handled revived Nintendo's hand-held in Japan and has sold well over a million copies), *Sim City*, and – *Mario 64*!

Yep, it seems the N64's flagship game is to be upgraded for DD. Rumour has it Shigeru Miyamoto has always been keen to release a new version of the game, after the US version had many of its minor bugs removed. Selectable characters are also suggested (Luigi, Kinopio perhaps), each with their own special advantages. Although, seeing as the original game would have been fine-tuned specifically for Mario himself, the levels may have to be adjusted too.

On the *Zelda* front, Nintendo have said that they are definitely looking into a cartridge version. It's unknown whether they would release it simultaneously with a DD version, or even before it.

The elusive 64DD. Nintendo say it is coming. But will *Zelda 64* be one of its games?

***Mother 3* by HAL. One of the promising titles headed for the Nintendo 64DD.**

HOT SCOOP! NAUGHTY NUDE CHEAT IN *TOMB RAIDER*!

Yes, there is a code to play as a totally nude Lara Croft. We didn't believe it either, but having tried this sensational cheat we KNOW it works. And boy is it steamy!

The information, revealed to us by an anonymous source (who we can't name for their own safety), works on all versions of the game (PlayStation, Saturn and PC). Word has it, those red-blooded programmers at Core put it in to amuse them during those lonely nights playtesting the levels. But in the final stages of bug-testing it was accidently left in. A terrific blunder considering how incredibly naughty the graphics are! But don't take our word for it, try the cheat for yourself!

Okay, here's how you do it. First enlist the help of a friend. Begin a game and at any point (we recommend right at the start, so you get more flesh for your effort), get them to tap out a rythmn on the second joypad (use the X button on PlayStation, B button on Saturn, and PC owners have to push their joystick rythmically left and right). It's tricky to get the right beat, but we've found using the first verse of the Spice Girls tune Wannabe as a guide (Tell me, what you want, what you really really want, repeat), works perfectly. While they're doing this, you have to make Lara dance to the beat. Side-stepping left and right works fine, but adding tumbles and jumps speeds up the process. After roughly two minutes, disco lights appear and Lara starts dancing by herself. Then the screen goes black, and when she reappears she's completely starkers!

While Lara is nude, none of the enemies attack her (obviously to help the programmers walk through the levels). Instead the wolves howl when she runs past, the gorillas beat their chests, and the T-Rex claps! What's more, when she confronts Larson, he's naked too (although we didn't like that bit). We recommend you do a lot of swimming and climbing over ledges in this mode. It's a real treat!

When questioned, a spokesperson from Core said "It's not a problem, we don't think anyone under 18 has the rythmn to access this mode."

DISCO MODE INITIATED!

CENSORED TO PROTECT THE INNOCENT!

THE SECOND ENIX GAME \ SOFTWARE CONTEST

More details, and just by way of a reminder, of the E[...] Game Software Contest 2 that is currently underway. The competition to design original game software is open until 20th December 1997. Registration can be done through the Enix homepage, where you will find the form and the rules. Apart from having your game published by Enix, there is a further incentive of a US $200,000 Grand Prize, two First Prizes of US $50,00[...] and twenty Second Prizes of US $5,000. The only sti[...]ulations are that the software must not have been so[...] or released to the public, and be playable on the following systems: Windows 95, Windows 3.1, MS-DO[...] version 6.0 or higher, Macintosh 7.0 or higher. Those of you who would like to find out more may also contact Enix by post. Just be sure to include your name, complete address, telephone number, email address, telephone number and fax (if available). Here's the co[...]tact names, and the address of Enix –

Shinji Wachi/Daisuke Kobayashi,
Software Planning Dept.
ENIX CORPORATION,
4-31-8, Yoyogi, Shibuya-ku,
Tokyo, 151, JAPAN.
Tel: 81-3-5352-6421
Fax: 81-3-5352-6424
Email enix@marinet.or.jp
http://www.marinet.or.jp/com/enix

LATEST NINTENDO 64DD INFO!

NEWS

ÇIPLAK LARA CROFT

KLAVYELERE DAMLAYAN SALYALAR...

Lara Croft'un oyun tarihinde ne kadar önemli bir figür olduğundan daha önce de bahsetmiştik. Keza Lara'dan önce oyunlarda yer alan kadın karakterler genelde erkekler tarafından kurtarılmayı bekleyen ya da sadece seks objesi pasif figürler olarak resmedilirken Lara kendi ayakları üzerinde duran, hatta erkeklere kök söktüren güçlü bir kadın olarak kendinden sonra gelecek kadın baş karakterlerin de önünü açmıştı. Özellikle de erkeklerin hükmünde olan bir sektör için inanılmaz büyük bir adımdı bu.

Ne var ki Lara güçlü bir kadın karakter olarak resmedilse de güzelliği yüzünden erkek oyuncular için gene bir cinsel obje olarak algılanmaya devam ediyordu. Üstelik kıvrımların olması gerektiği yerlerde üçgen poligonlar olmasına rağmen. Özellikle de ilk oyunda havuzdan çıktıktan sonra "Bu ıslak kıyafetleri çıkarmanın zamanı geldi" demesinin ardından fantezi dünyası harekete geçti ve oyuncular arasında bu ıslak kıyafetleri çıkarmanın bir kod vasıtasıyla gerçekten de mümkün olduğuna dair söylentiler dolaşmaya başladı.

Oyuncular arasında hızla yayılan bu Lara'yı çıplak görme arzusu kısa sürede öyle boyutlara ulaştı ki nihayetinde İngiliz Computer And Video Games Magazine dergisi 1997 yılının Nisan sayısında bu dedikodunun gerçek olduğuna dair bir haber yaptı, üstelik ispat niteliğinde ekran görüntüleriyle! Nitekim oyuncular dergi tarafından verilen kodu heyecanla denese de bütün haberin aslında 1 Nisan şakası olduğu kısa süre içinde ortaya çıktı. Tıpkı *Street Fighter 2*'de Sheng Long'un kilidi açmak, ya da *Resident Evil*'da Akuma'yı kullanabilmek gibi.

Tabi bu devasa çaptaki arzu en sonunda Eidos'un da dikkatini çekti ve onlar oyunun kodlarında arasında kesinlikle böyle bir şey olmadığını açıklamak zorunda kaldılar dedikoduları sonlandırmak için. İşte tam bu noktada da devreye modcular girdi ve oyunun PC versiyonunda Lara'yı gerçekten çıplak olarak görmenizi sağlayan bir mod yaptılar. Moda ilgi öylesine büyüktü ki nuderaider.com isimli bir site açıp orada yayınlamaya başladılar.

İşlerin artık çığırından çıkması sonucu Eidos olaya el atıp markaya ve karaktere zarar vermesi sebebiyle nuderaider.com'u kapattırdı. Oyunun kodlarında böyle bir şey olmadığını tekrar tekrar belirtip, devam oyunlarına da benzer yönde beklentileri olan oyuncularla dalga geçen sahneler ekleyerek söylentilere son noktayı koydular. İkinci oyunda Lara'nın duşa girerken kameraya dönüp "Yeterince görmediniz mi?" diye ekrana ateş etmesi gibi.

Oyun tarihinin en büyük söylentilerinden birisinin öyküsü tam olarak böyle arkadaşlar. Söylentiler ortadan kalksa da oyuncuların Lara'ya karşı duyduğu hisler yıllar içinde hiç değişmedi tabi. ■ EMRE S.

OGZ 170.indd 139 5.12.2021 00:45

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

LOCK 'N' CHASE

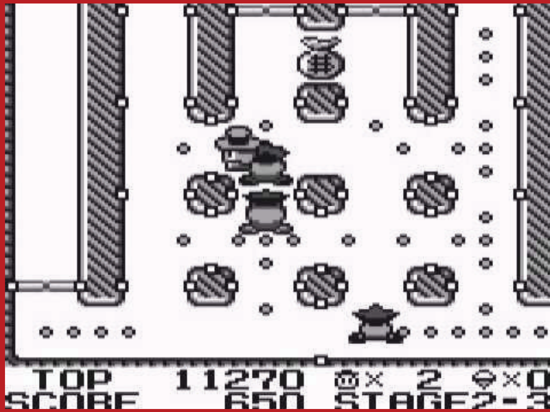
[GB/ARC/ATARI 2600/INT]

Arcade kültürünün zirvede olduğu yıllarda bir oyun tuttuğu zaman kaymağını yiyebilmek için hemen ardından benzerleri gelirdi. *Street Fighter 2* çıktıktan sonra gelen sayısız taklitçisini biliyorsunuz. İşte *Lock 'N' Chase* de tam olarak Data East'in *Pac-Man* çakması oluyor.

Oyundaki amaç *Pac-Man* ile hayli benzer: Bir hırsız olarak labirentteki tüm paraları toplamak ve bu esnada polislere de yakalanmamak. Pac-Man'den farkı ise labirentlerde kaçışınızı kolaylaştıracak pek çok etmen olması: Ardınızda polislerin açamayacağı kapılar bırakabilir, teleport kapılarını kullanarak yer değiştirebilir, aktif polis grubunu durduran butonları kullanabilir ya da gizli duvarlardan geçebilirsiniz. Bunun gibi birkaç seçenek daha var üstelik.

Oyun ilk turlarında klasik *Pac-Man* gibi daha refleks ağırlıklı olarak başlasa da kullanılabilen objelerin artmasıyla zaman içinde bu kovalamacalar bir bulmacaya dönüşmeye başlıyor. Bazı polisleri odalarından dışarı çekip bir yere hapsetmeniz ya da sadece koridorlardan oluşan labirentlerde altınları hangi sırayla toplamanız gerektiğine karar vermeniz falan gerekiyor. Oyunun en zevkli kısımları da buralar zaten.

Oyun önce arcade'lere çıkmış olsa da ben geliştirilmiş olan Gameboy versiyonunu oynadım. Size de onu tavsiye ederim ama diğer versiyonlarını da deneyebilirsiniz. Yaklaşık 2 saatlik bir oyun süresinin ardından da bitirdim zaten. Gayet de hoş bir tecrübe oldu. Şans vermenizde fayda var. Hatta Steam'de şu an 15 liraya satılan *Heavy Burger* toplama paketinin bile içinde yer alıyor. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

SNEAK 'N PEEK

[ATARI 2600]

Bu oyunla ilk 5-6 yaşlarındayken kuzenimin kara kutusunda (Atari 2600 yani) tanışmıştım. Bildiğiniz iki kişilik düz saklambaç oyunu bu. Bir oyuncu saklanıyor, öteki de onu bulmaya çalışıyor, sonra yer değiştiriyorsunuz falan. O zamanlar gayet de keyif alıyorduk tabi.

Lakin yaş ilerleyip oyunu yıllar sonra tekrar deneyince aslında ne kadar saçma ve gereksiz bir oyun olduğunu fark ediyor insan. Saklambaç yahu bu! Gerçekte kolayca oynayabilmek varken oyununu oynamak çok mantıksız, zira yeni bir kural ya da ekstra elementler falan da eklemiyor oyuna. Zaten saklambacı video oyunu yapmak oyunun doğasına aykırı. Çünkü bir oyuncu saklanırken öteki oyuncunun odanın dışına çıkması ya da en azından gözlerini yumması falan gerekiyor aynı ekranı kullandığınız için.

Dahası oyunda çok fazla farklı saklanabileceğiniz yerler de yok, yanlış hatırlamıyorsam sadece 3-4 odadan oluşuyor oyun zaten ve buradaki sınırlı sayıdaki objelerin arkasına saklanabiliyorsunuz. Olay mantık olarak tamamen tahminden ibaret olduğu için de bilgisayara karşı da oynadığınızda bilgisayar sadece saklanabiliyor. Yalnız bir çocuksanız bu oyun iyice yüzünüze vuruyor yalnızlığınızı.

Atari 2600'ün yıllar içinde nasıl bir oyun çöplüğüne dönüştüğüne dair güzel bir örnek *Sneak 'N Peek*. Özünde çok masum bir oyun olsa da video oyununa dönüştürülmesi tamamen mantık dışı. Bu sadece bir kâğıt ve kalemle oynayabileceğiniz XOX'u (ya da SOS) da video oyununa çevirmek gibi bir şey yani. Durun, yoksa onun da mı video oyunu var? ■ EMRE S.





STARCRAFT II

VİKİNG BAS!

Starcraft II'nin ilk çıktığı dönemler… O ara Online maçlara öyle bir sarmışız ki, her gün sabahın köründe kalkıp işe gitmeden en az birkaç el atıyoruz arkadaşla. Arkadaş dediğim de Ekrem, eski okurlarımız hatırlar belki; 36 sayfalık Starcraft II Rehberi yazmıştık. O rehberde geçen taktiklerin çoğunun temeli işte bu Online maçlar sırasında atıldı.

Ben her zamanki gibi Terran oynuyorum, Ekrem ise Protoss alıyor. 2V2'de akıyoruz sürekli, bir yandan yeni taktikler geliştiriyoruz ya da internetten bulduğumuz yöntemler çalışıyor mu diye deniyoruz böyle. Maçlar bittikten sonra Replay'leri tekrar tekrar izliyoruz, yanlışlarımızı falan tespit ediyoruz; bayağı ciddiyiz yani bu konuda.

Yine böyle bolca taktik denediğimiz bir sabah, karşımıza pis bir Protoss ikilisi çıktı. Biz bir yandan bunları nasıl avlasak, nasıl güçsüz düşürsek diye kafa patlatıyoruz. Ekrem çaktırmadan üslerini dikizlemeye çalışıyor, diyor ki "Oo şu binadan yapmış, demek ki bu birimi basacak" hemen ona göre karşılık üretmeye kasıyoruz falan. Böyle böyle rakiplerden birinin üssünü dağıttık. "GG"sini atıp çıktı o aradan. Sonra diğerini dikizleme çabalarımız başladı. Ekrem üssün yerini buldu ama girişi fena donatmış adam, giremiyor bir türlü içeri. Yaklaştığı gibi patlatıyorlar Probe'unu. Dedim "Yahu dur, yerini biliyorsak ben hallederim bundan sonrasını" Bastım Scanner Sweep'i, adamın üssü kabak gibi açıldı. Ne yapıyormuş bakalım? Eyvah, Stargate basmış… Void Ray geliyor kesin! Bizde de Void Ray'lere karşı çıkacak çok bir şey kalmamış zaten. Ekrem panik oldu, "Can ÇABUK Viking bas! ÇABUK!!!" diyor. Dedim "Emin misin bak?" Bundan bir önceki maçta da Battlecruiser bas demişti çünkü, sonra getirdim Battlecruiser'ları "Olm yapa yapa bu kadar mı yaptın?" diye azarladı beni. "Evet, evet. Yap hemen. Bittik yoksa" dedi; "Tamam" dedim.

Aradan herhalde bir 10 dakika falan geçti, o sırada Ekrem adamı oyalamakla meşgul, bense yeni üsse falan da açıldım, Starport'lardan sürekli Viking basıyorum. Ama bir önceki oyunda hani laf etti ya "Bu kadar mı bastın?" diye, abarttıkça abartıyorum. Ekrem bir noktada canhıraş diye haykırıyor "Getir abi Viking'leri!", ekranın sağından 40 küsur tane Viking giriveriyor o anda. "OHA, OLM BU NE?!" çığlıklarıyla benim Viking'ler ortada Void Ray'lerin molekülünü bile bırakmıyor. Ben sırıtıyorum, "Ee abi, Viking bas dedin?"

Sonrasında Viking'leri mecha moda geçirip yere indiriyorum, adamın üssüne giriyoruz, "GG" bile demeden çıkıp gidiyor. Ama o da haklı şimdi, resmen ayıp bir hareketti. Ben de olsam "GG" demezdim o sinirle herhalde… ■ CAN



OGZ 170.indd 141 5.12.2021 00:45

YAZAN: OĞUZ ERDOĞAN

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

AKADEMİ GÜNLERİNİ ÖZLEMEK...

Öğretmenler gününü geride bıraktığımız Kasım ayından sonra video oyunları tarihinde en sevdiğim hoca olan Kyle Katarn'a bir selam çakıp, mübarek elinden öpmek istiyorum. Kendisiyle 90'ların sonundan 2000'lerin başına kadar envaiçeşit Sith güçleri ve Dark Trooper kestikten sonra aramızda muhteşem bir bağ kurulmuştu. *Jedi Outcast*'in üstünden çok da zaman geçmeden bizi Kyle Katarn'ın Padawan'ı olma şerefine nail eden *Jedi Academy* sadece bu sebepten bile Star Wars oyunları arasında benim için en özel yere sahip olanı. Ancak sadece oyunun hikâyesi ve Kyle hocam ile çıktığımız yolculuklar değil genel olarak *Jedi Academy* bambaşka bir deneyimdi.

Aslında oyun motoru olarak *Jedi Outcast* ile aynı olan Academy'de en güzel değişiklik farklı tip ışın kılıçlarının oyuna dahil edilmesi olmuştu. *Outcast* ile birlikte son kez ana karakter olarak oynadığımız Kyle Katarn o efsanevi mavi ışın kılıcıyla tüm galaksiye korku salmaya yetiyordu. Ancak bu yeni oyundaki ana karakterimiz Jaden, hikâyenin bir noktasında kılıcını kaybedince önüne yepyeni bir yol açılıyordu. İster çift taraflı kılıçla Darth Maul'e nazire yapın, isterseniz iki tane ışın kılıcıyla etrafa terör saçın ve isterseniz de asalet timsali klasik tek ışın kılıcıyla kendinizi hiç bozmadan efendi gibi Reborn avlamaya devam edin.

Rebornların ne olduğunu az buçuk anımsatmak gerekirse, Sithlerin yine rahat durmadığı bir dönemde Desann sonrası sürecin taze pörtlemiş Sith çıraklarıydı. Bunlar oyun ilerledikçe farklı hale gelip, size zor anlar yaşatıyordu. Tavion'un önderliğinde Palpatine'in öğretilerine fanatik derecesinde bağlı bu tarikatla dövüşmek bence oyun serisinin en keyifli anlarını içeriyordu. Hatta hiç unutmam bir görevde adım başı karşımıza farklı farklı Rebornlar çıkıp bizi sinirsel bir teste tabii tutuyordu. İçlerinde en pislik olanı ise ışın kılıcı kullanmayan ama force yeteneklerinde ustalaşan Rebornlardı.

Hikâye olarak *Jedi Outcast*'in biraz gerisinde olsa da oyunun acayip bir ekstrası vardı: Multiplayer kısmı. Sadece çevrimiçi olarak bahsetmiyorum; botları doldurup FFA, Duel gibi modlarla o zaman için internetsiz evimde sabahlara kadar bolca uzuv kopartmıştım. Hatta bot olarak eklediğiniz karakterler oyun serisinden olunca oyundaki chate kendi repliklerini yazı olarak aktarıyorlardı. Mesela Desann her öldüğünde size lanet okurken, Kyle Katarn her öldürdüğü düşmandan sonra dalga geçmeyi ihmal etmiyordu. Bu ufak detaylar Jedi Academy'e olan bağlılığımı epey körüklemişti.





NEDEN EFSANE OLDU?

Skyrim kimmiş? GTA neymiş?

Bir oyunun bilgisayarda yer alması demek, modlanması demektir. Ancak *Jedi Acedemy* için o kadar harika modlar vardı ki eğer Star Wars hayranıysanız kendinizden geçmeme ihtimaliniz yoktu. Total Conversion çatısı altında filmler ve animasyonlardaki tüm dövüşleri yeniden canlandırabileceğiniz tek kişilik modların yanı sıra online sunucularda da geçerli olan ve RP yapılması için tasarlanan şahane işler vardı. Darth Vader olup 10000 tane Rebel Scum mı kesmek istiyorsunuz? Modlar sayesinde mümkündü. Kenobi vs Darth Maul'ü yeniden yaşama hayaliniz mi var? Hay hay, oyun size Duel of the Fates'in geçtiği Reactor haritasında size bunu yapma imkânı da sunuyordu. Böyle sonsuz ihtimaller denizinde yorulmadan yüzerek çok saatler harcandı *Jedi Academy* başında. Online mı? Orası bambaşka bir kulvardı.

Rol Yapma sunucuları

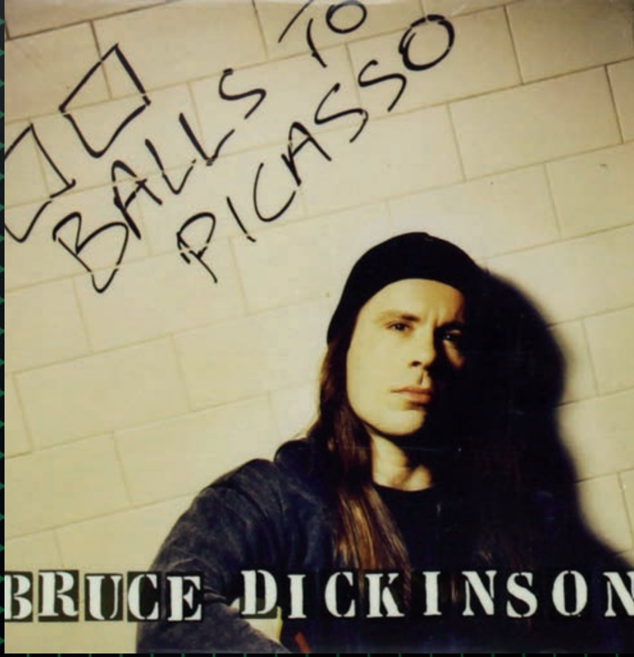
Force Absorb konusunda yeteri kadar ustalaştıktan sonra kendinizi er meydanına çıkarmaya hazırsınız. Oyunun çıkış yaptığı 2003 yılından 10-15 ve bu gidişle 20 yıl sonra bile tonla servera sahip olacağını biliyorum. Çünkü Star Wars konusunda *Jedi Academy*'e rakip olabilecek herhangi bir iş daha yapılmadı, yapılması da çok zor gözüküyor. İlkokul, lise ve üniversite yıllarım dahil olmak üzere okuldan gelip çantayı bir kenara fırlatıp mütemadiyen oynadığım RP sunucularına girmek günün tüm stresini atıyordu. Her dönemin kendine has RP serverları vardı. Bazıları olaya Force'tan uzak bakıp sadece ışın kılıcı yeteneklerinizi ölçüyordu. Bazıları Jedi vs Sith olayını abartıp 5vs5 bir güç gösterisi sağlıyordu. Benim en çok eğlendiğim server ise modlarında desteğiyle birlikte filmlerin geçtiği dönemlerdeki (o zamanlar 7-8-9 yoktu, güzel günlerdi) *(Hâlâ yok? İlk defa duyuyorum, 6 son film değil mi? -Can)* ışın kılıcı düellolarıydı. Kyle Katarn olmasa bile iyi tasarlanmış bir Obi-Wan veya Qui-Gon ile çok fazla Darth Maul'ü ortadan ikiye ayırdığımı hatırlıyorum. Katı kurallı modsuz RP serverlarında ise rütbe sistemi vardı, bir nevi RYO oyunu gibi başarım kazandıkça Force seviyeniz de artıyordu. Her serverda bambaşka bir macera bulacağınız yegâne oyunlardan biriydi Jedi Academy, 2022'ye az bir süre kala halen arada açıp senelik Star Wars dozunu almaya birebir…

Jediların neden hep Sithleri dövdüğünü anlatan oyun!

Fazla tevazuya gerek yok, insanın bir oyunda elinden yıldırımlar fırlatması muhteşem bir duygu. Hele Force Grip ile birlikte düşmanlarınızı duvardan duvara fırlatmanın tatmin hissi paha biçilemez. Lakin bu iki güç de Karanlık Taraf'ın güçleri. Aydınlık taraf ise Heal, Absorb ve Protect gibi defansif güçlerle pek cafcaflı bir alan değil. Yoda'nın dediği gibi Karanlık Taraf'a kaymak gerçekten çok kolay. Fakat Aydınlık Taraf'ın sürekli karanlık tarafı yenmesinin çok temel bir sebebi varmış: Force Absorb! Etrafınızı saran bir kalkan üzerinize gelen tüm karanlık taraf saldırılarını size yol, su ve elektrik olarak geri döndürüyordu. Online arenalarda da genelde insanlar karanlık taraf güçlerine abandığından Force Absorb'u üç dot yapmanız size doğrudan rakibi tüketmenin yolunu açıyordu. Zıplayacak mecali bile kalmayan Sith'leri, klonmuş gibi tek tek doğrayınca Light Side'ın gücünü iliklerinize kadar hissediyordunuz.

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // DERGİ



BRUCE DICKINSON

BALLS TO PICASSO



Bruce Dickinson'ın yaşayan en büyük heavy metal frontman'lerinden biri olduğu konusunda itirazı olan varsa bana hemen adresini versin, böyle bir saygısızlığa katlanamam çünkü. Bruce 1993 yılında solo kariyerine odaklanmak için Iron Maiden'den ayrılmaya karar vermiş, hemen bir sene sonrasında da Balls to Picasso ile resmen biz sevenlerini mest etmişti.

Belki albümün ismi tanıdık gelmedi size, peki ya Tears of the Dragon desem? Tabii ya, işte o şarkı bu albümün en bomba şarkılarından biri. Bu albüme dair en ilginç anekdotlardan biri aslında farklı bir isimle çıkacak olması, ama kapak için yapılan tasarıma para yetmeyince Bruce'un önce ismi değiştirip sonra da bir tuvalet duvarına albümün adını yazarak kapağa dönüştürmesi.

10 şarkının tümünde de bizzat Bruce'un imzası olan Balls to Picasso'yu dinlerken "Bu adamın sesi 30 senede nasıl değişmemiş" demeye de hazır olun. ■ **ESER**

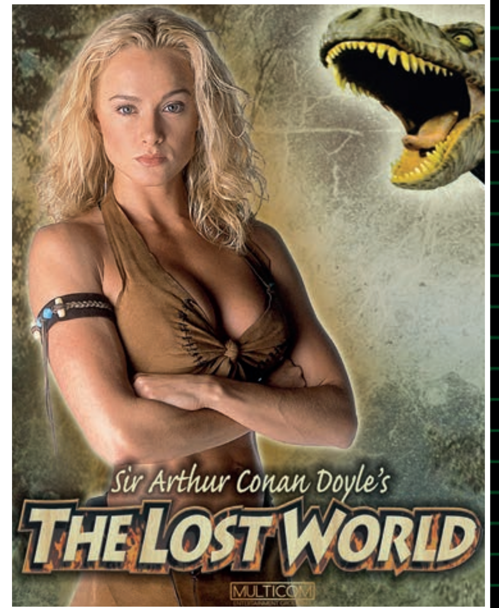
THE LOST WORLD (1999-2002)



Bu ay *Jurrassic World: Evolution 2* incelemesiyle dinozorlar dünyasına bir kapı aralamışken aklıma çocukluğumda beni ekran başına kilitleyen bir başka dinozorlu macera düştü. *Jurrassic Park*'ın ikinci kitabı (ve filmi) ile aynı ismi taşımasına rağmen Micheal Crichton'un eserleriyle bağlantılı olmayıp Sir Arthur Conan Doyle'un kitabından uyarlanmış (daha doğrusu esinlenmiş) bu dizide bir grup bilim insanı ve maceracı, Amazon'un el değmemiş bir bölgesini keşfetmek üzere İngiltere'den yola çıkar.

El değmemiş yerleri keşfetmeye çıkan tüm maceracılar gibi başlarına türlü türlü belalar açılır, medeniyetin çok uzağında kısılı kalır ve bir yandan hayatta kalmaya çalışırken bir yandan da akla hayale gelmedik şeylerle karşılaşırlar. Dinozorlar, onlardan evrimleşmiş kertenkele insanlar ve daha da tuhafı ormanda büyümesine rağmen kuaförden yeni çıkmış gibi görünen kadınlar...

Eğer ciddi bilimkurgu peşinde değilseniz ve eski macera filmlerinin hasretini çeken bir dinozor sevdalısıysanız hâlâ keyifle izleyebileceğiniz 3 sezonluk, eğlenceli çıtır çerez bir dizi. ■ **BURCU**





Brandon Sanderson'ın diğer fantastik yazarların yaratıcılığını emip kuruttuğuna ve oradan sömürdüğü enerjiyle kendi kitaplarını yazdığına çok eminim ama bunu bir türlü kanıtlayamıyorum. Yoksa George Martin ya da Patrick Rothfuss gibi isimlerin 10 senede bir kitap çıkartamadığı ortamda senede en az bir, bazen iki kitap çıkartmasını ve bu kitapların her birinin müthiş kurgulanmasını başka şekilde anlamlandıramıyorum.

Neyse, siz de eğer Sanderson evrenine bir köşesinden giriş yapmak istiyor ve üçleme kitaplar gözünüzü korkutuyorsa uzaklara bakmayın; Savaşkıran sizin için biçilmiş kaftan. Tek bir kitaplık hikâye olan Savaşkıran'ın dünyası, büyü sistemi, karakterleri öyle bir kurgulanmış ki, yani bunu kaç kitaplık seriler için yapamayan yazarları düşününce girişte dediğim şeye daha bir hak vereceksinizdir eminim ki.

Savaşkıran tanrıların kol gezdiği, sıradan insanların onlardan iyilik istemek için sıralara girip türlü adaklar adadığı, rengarenk ve şaşaalı Hallandren'in Tanrı Kralı'yla bunun tam aksine renkli giyinmenin münasip bulunmadığı, olabildiğine soluk ve donuk İdris'in asi prensesi Siri'nin gönülsüz izdivacıyla başlıyor. Daha sonra aslında hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığı, tam Sanderson usulü ustaca tasarlanmış bir dünya, büyü sistemi, dönüp baktığınızda kabak gibi ortada olan ama ilk seferinde asla fark etmediğiniz ters köşeler derken… "soluksuz" bir şekilde sonuna geldiğinizi fark ediyorsunuz kitabın. Belki de yegâne kötü yanı da bu zaten… ■ **CAN**



MERDİVEN ALTINDAKİLER

Ne zaman içerisinde bir mahzen, bodrum, duvarların arasında gizli geçit, tünel olan korku filmi izlesem aklıma bu işin piri isimlerden Merdiven Altındakiler gelir. Wes Craven'in Elm Sokağı'nda Kâbus serisinden sonra yazıp yönettiği bu filmi siz de küçükken izlediyseniz şu an aklınıza korku sahneleri, ücüş bücüş tipler falan gelmiş olmalı. Ama filmin türü aslında korku/komediymiş, biliyor musunuz?

Mesela ben komedi unsurlarını hiç hatırlamıyorum, o yüzden en kısa zamanda tekrar izleyeceğim. Ama Fool'un izinsiz girdiği evde karşılaştığı manzaralar, ev sahibi çiftin kaçırdığı çocuklara yaptıkları, dilsiz, sağır ve kör çocuklar falan aklıma gelince "Komedi bunun neresindeydi acaba?" diye düşünmeden de edemiyorum. Bir neslin çocukları bu film yüzünden ışıklar sönecek diye apartman merdivenlerinden aşağı inemedi dostlar, ne komedisi?

Jordan Peele bu aralar filmi yeniden çekmeye hazırlanıyor, artık onu da bundan bir 10 yıl sonra yazarız. ■ **ESER**

Oyungezer

SAYI: 168 - 2021/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Baran Köse

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

170

ENDWALKER

FINAL FANTASY XIV

ONLINE

OCAK'TA OYUNGEZER'DE





OGZ

www.oyungezer.com.tr

